
RETRO: CELEBRAMOS LOS 30 AÑOS DE...
• Bad Dudes vs. Dragon Ninja • Splatterhouse


HOBBY CONSOLAS

Nº 318

REPORTAJE
El efecto de las modas en los videojuegos



¡GRATIS!

A EXAMEN
XENOBLADE CHRONICLES 2
RESIDENT EVIL 7 GOLD
DEAD RISING 4
SKYRIM VR
DOOM VFR...

Las 100 CITAS que no debes perderte

¡BRUTAL 2018!

Bayonetta 1+2 Dragon Ball FighterZ Monster Hunter World
Sea of Thieves God of War Far Cry 5 Red Dead Redemption II...

EDITORIAL



Hasta la vista, 2017; hasta la vista, Hobby Consolas

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Con 2017 tocando a su fin, después de dejar tras de sí un interminable reguero de grandiosos lanzamientos, tanto de juegazos como de hardware (y que, probablemente, lo han convertido en uno de los mejores años de la industria), es hora de ilusionarse con el futuro, de soñar con un 2018 aún mejor. Y, aunque faltan muchas cosas por desvelar, sólo con lo que hay ya previsto y anunciado, todo apunta a que 2018 tiene muchas papeletas para superar los logros de 2017. Por eso, hemos preparado un macrorreportaje de 34 paginazas, en el que repasamos las 100 citas ineludibles del nuevo año, sin olvidarnos de la realidad virtual, los juegos indies y, por supuesto, los triple A.

Y, para que nos tengáis muy presentes durante todo el año, este mes, de regalo, en lugar de los habituales pósters, hemos preparado un calendario de 2018 con imágenes de algunos de sus títulos clave, como *God of War*, *Bayonetta* o *Crackdown 3*. Y todo, como siempre, con las secciones y contenidos habituales, desde El Sensor a Big in Japan (ojo al blog sobre los trols nipones) o Retro Hobby (con artículos dedicados a *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* y *Splatterhouse*). Despedimos el año también rememorando a muchas de las personalidades de esta industria que nos han dejado en 2017.



Y, como la cosa va de despedidas, no quería terminar el editorial sin despedirme. Sí, porque, a partir de enero, otra veterana de la revista, Sonia Herranz, tomará las riendas de la edición impresa de Hobby Consolas. Aunque me seguiréis viendo por las páginas de la revista, en menor medida, no quería irme sin daros las gracias a todos los que me habéis escrito en estos doce meses, tanto por email como vía Twitter, ya fuera con palabras de ánimo o con críticas. Por supuesto, tampoco quiero irme sin agradecer la titánica labor que ha realizado todo el equipo, desde las chicas de maquetación, Laura y Sara, a mi ya amigo y mano derecha en estos meses, Rafael Aznar. Tampoco me olvido de todos los colaboradores ni, por supuesto, de vosotros, queridos lectores. Sin vosotros, nada en estos doce mágicos meses habría sido posible. Gracias. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

El año que se acaba puede haber sido, fácilmente, el mejor de mi vida en cuanto a cantidad y calidad de lanzamientos, y 2018 promete ser aún mejor. Sin embargo, echaré mucho de menos al que ha sido mi capitán, Alberto Lloret, el mejor compañero que he tenido nunca, que deja el listón de la revista en todo lo alto. Gracias.

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Si 2017 se cierra como uno de los mejores años en la historia reciente de los videojuegos, lo que se avecina en 2018 promete ser épico. Por encima de *God of War*, *Spider-Man* y las sorpresas que preparan tanto Nintendo como Microsoft, me muero por jugar a *Red Dead Redemption II*.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Uno de mi "first world problems" en estas fechas es compaginar la retahíla de juegazos que han llegado (¿cuándo me dará tiempo a ponerme con *Sombras de Guerra*?) con encender de nuevo mi Dreamcast y refrescar *Shenmue*, no sea que *Shenmue III* salga a tiempo. ¡Feliz año a todos!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Después de jugar con ella durante unas pocas semanas, lo tengo claro: Xbox One X es la mejor consola para los títulos multiplataforma. Ya sólo falta que las buenas cifras de ventas de Xbox One S y One X hagan despertar a Microsoft de su letargo y nos ofrezca un catálogo con muchos más juegos exclusivos.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

2017 ha sido un gran año, sobre todo para Nintendo. En 2018, espero, sobre todo, *Fire Emblem* en Switch, y *SMT: Strange Journey Redux* y *Radiant Historia: Perfect Chronology* en 3DS. Aparte, tengo el ojo puesto en *Red Dead Redemption II* y *Shenmue III* (puse pasta en Kickstarter). ¡Ah, y *Dragon Quest XI* en todas sus versiones!

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 318



36 REPORTAJE

100 CITAS IMPRESCINDIBLES PARA 2018

Con el nuevo año a la vuelta de la esquina, repasamos todo lo que nos espera: juegazos, hardware, ferias...

SÍGUENOS EN:

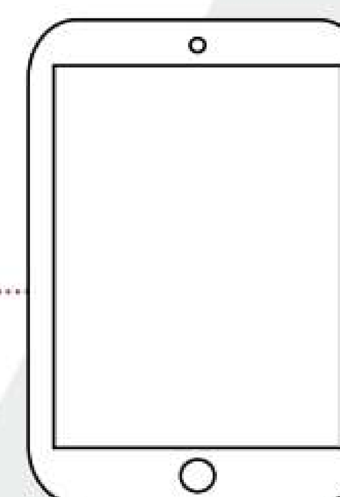
www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

https://www.instagram.com/hobbyconsolas/

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

1

LANZAMIENTO / XBOX ONE

El fenómeno del año ya está en One

PlayerUnknown's Battlegrounds ya está disponible en el acceso anticipado de Xbox One, con la promesa de un mar de añadidos próximamente

Con más de 30 millones de jugadores en todo el mundo, *PUBG*, como se le conoce coloquialmente, ha sido uno de los grandes fenómenos de este año. Sus partidas para 100 jugadores y su enfoque de "battle royale" (gana el último que quede en pie) han cautivado a muchos jugadores, que, ahora, lo pueden disfrutar también en Xbox One. La primera versión del juego para la consola de Microsoft incluye las últimas mejoras (como lo relativo al sonido y las físicas de los vehículos, más prendas para personalizar a nuestro avatar...) y todas las funcionalidades que cabría esperar: podemos jugar solos, por parejas con un amigo o formando una escuadra con otros tres jugadores. Estas dos últimas opciones abren un mundo estratégico, que es donde reside la "gracia" que ha conquistado a un público tan grande y variado. Porque *PUBG* permite jugar como quieras: puedes esconderte y resistir hasta el final, o intentar abatir al mayor número de oponentes. Eso sí, deberás tener en cuenta el ruido que haces, los suministros que llevas, las armas que podrás rapiñar mientras recorres el mapa...

Nuestras primeras partidas en One han sido muy fluidas, y eso que el juego aún no está optimizado para One X: se mueve a 30 fps, con algunas caídas en las zonas del mapa más sobrecargadas. Aún no tiene el paquete de texturas a 4K, y cuesta un poco hacerse al control, dada su profundidad. Se espera que en breve corra a 60 fps, aunque, antes, llegarán las opciones para crear y modificar las partidas y, en unos seis meses, la actualización Arena, que introducirá todas las herramientas para que *PUBG* despegue aún más como eSport.

WEB Grimtex

“Ya veremos esos 60 fps en consola, que se promete mucho y luego... Aún me duelen los 60 fps prometidos en el Final Fantasy XV para PlayStation 4 Pro.”

PUBG SE HA LANZADO DENTRO DE XBOX PREVIEW, Y AÚN QUEDAN MESES PARA QUE ESTÉ TERMINADO


La grandeza de *PUBG* está en que permite jugar como quieras: sigilo, acción...


El control se ha adaptado bien a Xbox, aunque, dada la cantidad de acciones, al principio cuesta.





Tras saltar en paracaídas, conseguimos el equipo explorando.

2

CONCURSO / SWITCH

Ganadores del concurso de Mario Odyssey

He aquí los cinco afortunados que se han ganado una Switch edición *Super Mario Odyssey* con una funda y los cinco que se llevan una copia del juego.



En el número 316 de Hobby Consolas, con motivo del lanzamiento de *Super Mario Odyssey*, convocamos un concurso de dibujo en el que se instaba a imaginar qué podría capturar el protagonista con Cappy. Hemos recibido más de 300 creaciones de todos las formas y colores, y nos ha costado lo indecible hacer la selección, pero, en estas páginas, tenéis los que nos han parecido mejores, tanto por idea como por factura técnica.

A la derecha, tenéis a los cinco ganadores absolutos, que se llevan una Switch edición especial *Super Mario Odyssey* y una funda para la consola. Se trata de Marco Baldan, Manuel Romero, Enric Oliver, Miguel Ramis y Javier Pajares. Todos con una ejecución magistral, hay un paralelismo con la posesión de Babidi a Vegeta en "Dragon Ball Z", una forma que nadie había pensado de derrotar al Rey de la Noche en "Juego de Tronos", una conversión en Jason Voorhees, una petición de ayuda a Ryu y un collage gigante de criaturas potencialmente capturables.

Abajo, tenéis a los cinco ganadores del segundo premio, consistente en una copia física de *Super Mario Odyssey*: Sebastián Riera, Víctor Peláez, Juan José Soler, Juan Vasco y Amanda Durbá. Aquí, hay acertadas capturas de personajes casi homónimos ("Mariano" Rajoy), villanos (Trump), viejos archienemigos (Sonic), pesadas voces de la conciencia (Navi) o un peluche. ¡Enhorabuena a todos los ganadores!


MARCO BALDAN PARDO Xátiva (Valencia)

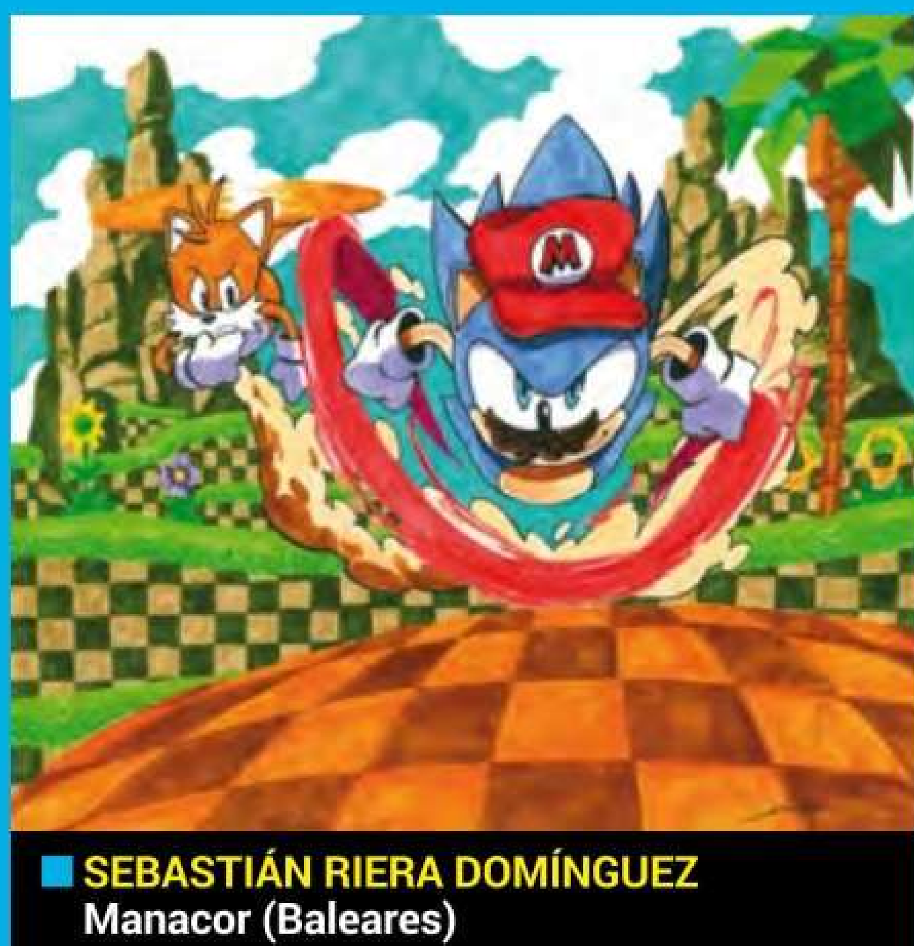


MANUEL ROMERO GÁZQUEZ Almería


ENRIC OLIVER GARCÍA Puerto de Sagunto (Valencia)

GANADORES DE UNA COPIA DE SUPER MARIO ODYSSEY




SEBASTIÁN RIERA DOMÍNGUEZ Manacor (Baleares)



VÍCTOR PELÁEZ NOGUERA Valencia



JUAN JOSÉ SOLER LÓPEZ Villena (Alicante)



MIGUEL RAMIS LIGERO Hijar Las Gabias (Granada)



JAVIER PAJARES SÁNCHEZ Marratxí (Baleares)



JUAN VASCO HERNÁNDEZ Marratxí (Baleares)



AMANDA DURBÁ ESCRIBÁ Alicante

3



El parche 1.06 de *GT Sport* añadió tres coches nuevos: el Audi R18, el ISO Rivolta Zagato VGT y el Shelby Cobra 427.



Star Wars Battlefront II ya ha empezado a crecer con contenidos de "Los últimos Jedi".

ACTUALIZACIONES / PS4 - XBOX ONE - PC

Donde dije digo, digo GT Sport y Battlefront

Las quejas han propiciado el modo League para el juego de coches y la supresión de las cajas de botín en el shooter

Aunque son dos juegos muy buenos en lo que proponen, las quejas respecto a *Gran Turismo Sport* y *Star Wars Battlefront II* han sido muy duras por parte de la comunidad, no sin razón. Por suerte, tanto Sony y Polyphony Digital, por un lado, como Electronic Arts y DICE, por otro, han escuchado las insistentes voces y han aplicado cambios serios en sus respectivos juegos.

En el caso de *GT Sport*, siempre se dijo que era un juego enfocado a las competiciones online, pero, aun así, la gente no ha dejado de reclamar los campeonatos offline de antaño. Por eso, este mes, llegará al juego el modo League, que ofrecerá diferentes copas. Además, se ha eliminado la obligación de estar online para entrar a los modos de juego (no así para guardar partida, algo que sigue exigiendo conexión) y se ha anunciado la llegada de nuevos coches y circuitos, que, en principio, deberían ser gratuitos.

En cuanto a *Battlefront II*, su propia génesis ya estuvo influida por las peticiones de la comunidad, al incluirse una campaña para un jugador y sustituirse el pase de temporada por actualizaciones gratuitas, como las basadas en "Los últimos Jedi". Sin embargo, las cajas de botín fueron una pésima noticia... pero las quejas han sido tan furibundas que EA las ha suprimido, al menos de momento. ■

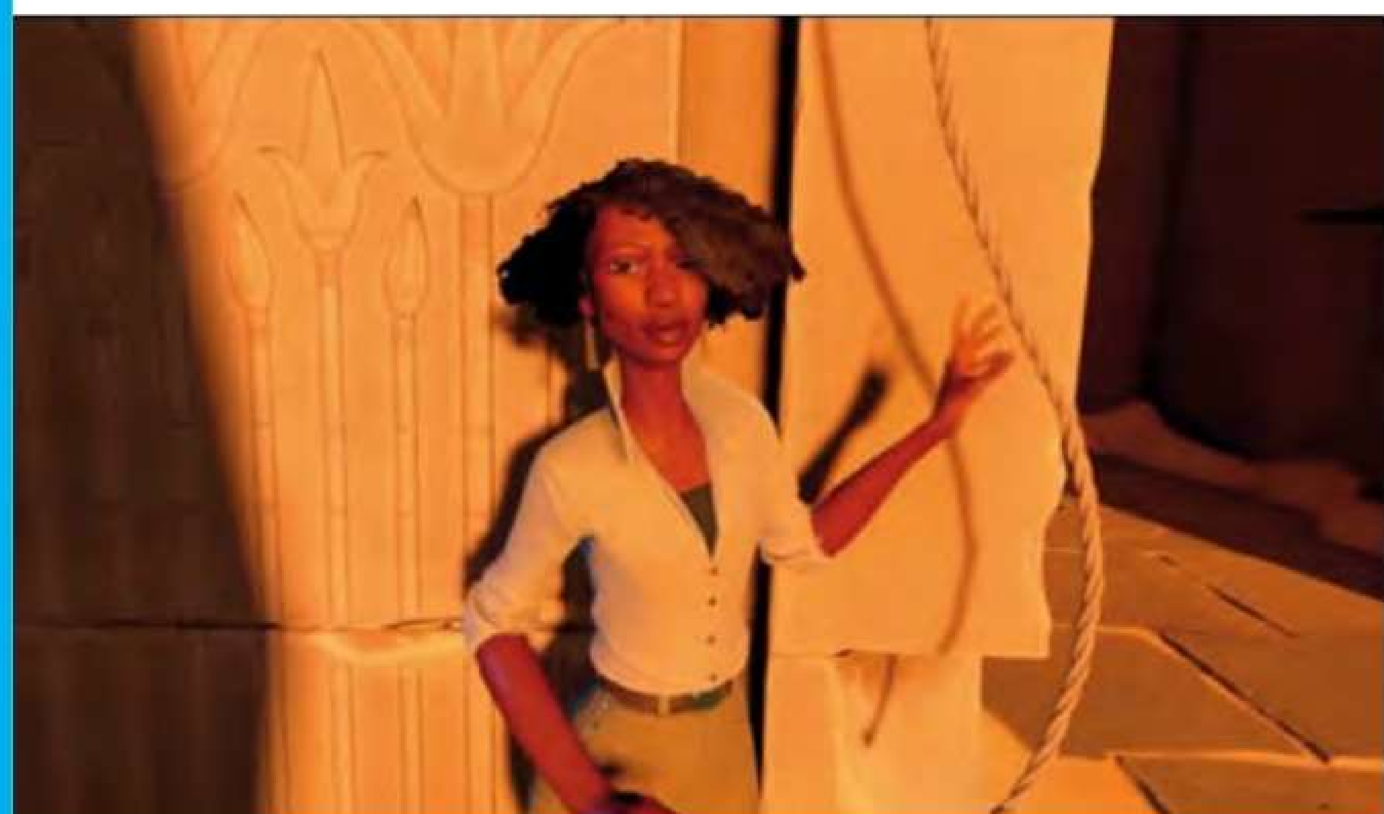
WITCHFIRE





Witchfire será un shooter de fantasía, con criaturas dignas del averno más oscuro. ¡Traga plomo, demonio!

IN THE VALLEY OF GODS





In the Valley of Gods será muy similar a *Firewatch* en cuanto a planteamiento narrativo, visual y jugable, pero en Egipto.

4

ANUNCIOS / PC

Indies ambiciosos para el largo plazo

La gala de The Game Awards trajo consigo varios anuncios indies de talla, como los de *In the Valle of Gods* y *Witchfire*, ambos con mucho pedigrí

Más que por los premios a los mejores juegos del año en curso, los Game Awards se han convertido en una cita famosa por los anuncios a los que da pie. En la gala de este año, se presentaron *Bayonetta 3* o *Soul Calibur VI*, de los que hablamos en el extenso reportaje de juegos de 2018 de este número, pero también se dieron a conocer juegos indies que apuntan muy buenas maneras. Concretamente, destacaron dos, por ahora confirmados sólo para PC, si bien esperamos que también acaben llegando a consolas en algún momento: *In the Valley of Gods* y *Witchfire*.

El primero, previsto para 2019, es una nueva aventura narrativa de Camposanto, el estudio que firmó *Firewatch*. Ambientado en el Egipto de los años 20, el juego nos pondrá en la piel de Rashida, una exploradora y creadora de películas caída en desgracia, que recibirá una oportunidad que no podrá dejar escapar: adentrarse en las dunas, las ruinas y las tumbas del desierto junto a Zora, una mujer con la que juró no volver a juntarse. El desarrollo será en primera persona y contaremos con una cámara para documentar el viaje.

En cuanto a *Witchfire*, está siendo desarrollado por The Astronauts, creadores de *The Vanishing of Ethan Carter*, entre cuyo equipo hay veteranos de *Bulletstorm*. Así pues, no será un walking simulator, sino un shooter en el que tendremos que acribillar a criaturas espectrales, con unos gráficos que pintan de escándalo. Eso sí, por ahora, no tiene fecha estimada.



5





NUEVOS DATOS / PS4 - PC

Los años 80 vuelven en forma de banda del patio sevillano

Crossing Souls, del estudio andaluz Fourattic, se pondrá a la venta el 13 de febrero y nos hará viajar en el tiempo

Devolver Digital es una de las mejoras editoras de juegos indies, y el nuevo proyecto al que le ha prestado su maquinaria de publicación ha sido desarrollado en Sevilla por un pequeño estudio llamado Fourattic. *Crossing Souls*, que es como se llama el juego, llegará a PS4 y PC el 13 de febrero, y promete retrotraernos a los mismísimos años 80.

La aventura estará protagonizada por una pandilla de cinco amigos, en el verano californiano de 1986. Nada más empezar, se toparán con un cadáver que sujeta un misterioso artefacto y, al agenciárselo, provocarán una brecha espacio-temporal que les permitirá viajar a otras dimensiones y épocas históricas, entre la vida y la muerte. A raíz de ello, se verán envueltos en una conspiración gubernamental y un conato de guerra entre dos mundos... que deberán evitar.

El desarrollo será muy variado, y combinará exploración, saltos, puzles, combates... Cada uno de los cinco protagonistas tendrá unas habilidades y unas armas específicas, pero, sin duda, lo mejor del juego será su pixelada estética, con mucho neón, que remitirá a los años 80, igual que la banda sonora, que también será de armas tomar. Acordaos del nombre *Crossing Souls*, porque dará que hablar. ■

Las cifras del mes



22.000

millones de dólares es el dinero generado por los micropagos en el ámbito del PC en 2017



500.000

unidades ha vendido ***Hellblade: Senua's Sacrifice,*** lo que hace que ya sea rentable para Ninja Theory, que se arriesgó a autopublicarlo



15

millones de descargas tuvo **Animal Crossing: Pocket Camp** en sus seis primeros días

2

millones de unidades de PS VR se han vendido ya en todo el mundo





1.525.361

descargas tuvo FUT Draft (app inspirada en *FIFA*) en Google Play España en noviembre

67



millones de euros generó en España la venta de consolas y juegos físicos en el **Black Friday**



3.100

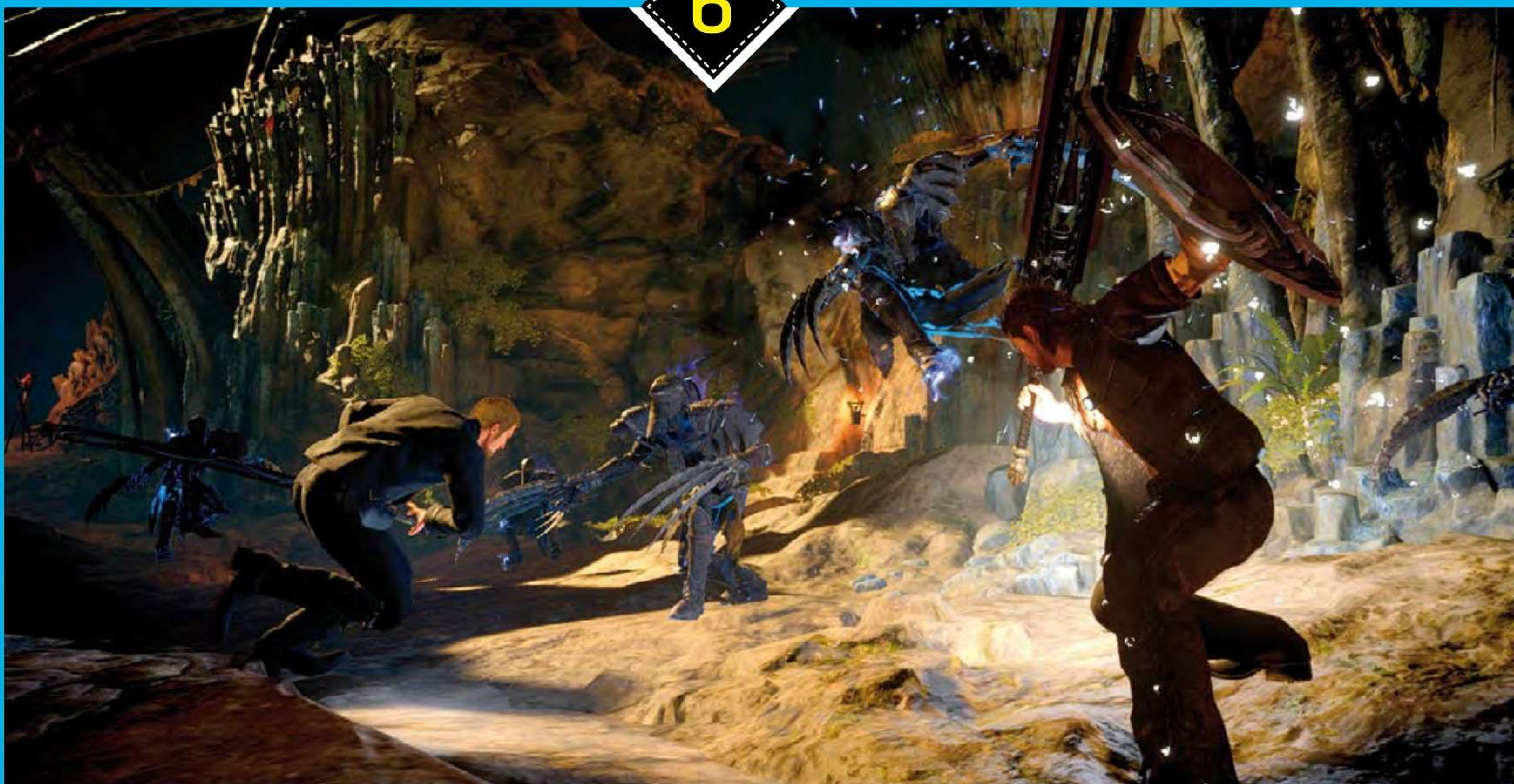
millones de dólares perdió EA en cotización bursátil tras la polvareda levantada por las cajas de botín de ***Battlefront II***

10



millones de Switch se han vendido en sólo nueve meses, pese a los problemas de stock iniciales... y falta la campaña navideña

6



ENTREVISTA / PS4 - XBOX ONE - PC

Hablamos con Hajime Tabata, director de Final Fantasy XV

FFXV ha cumplido su primer año a la venta, tiempo en el que su experiencia se ha refinado. Para celebrarlo, hablamos con su "mandamás" sobre los planes de futuro...



HAJIME TABATA

Tras dirigir *Final Fantasy Type-0*, a este desarrollador le llegó su gran oportunidad con *Final Fantasy XV*, que, inicialmente, estaba siendo comandado por Tetsuya Nomura. No fue nada sencillo, pues el juego se hizo a partir de las brasas de *Final Fantasy Versus XIII*, cosa que se notaba en la historia, pero, mes tras mes, se ha ido mejorando con infinidad de actualizaciones y DLC asequibles.

Hace un año que salió *Final Fantasy XV*. ¿Qué aprendiste durante su complejo desarrollo? ¿Te volverías a embarcar en un proyecto así?
Que cuanto más difícil es un objetivo, más importante es la presencia de gente de fiar que trabaje junta en pos de él. También he aprendido muchas otras cosas por el camino. Habría sido imposible acabar *FFXV* con sólo la mitad de empeño. En cuanto a si me gustaría enrolarme en un proyecto así, seguramente no.

En el último año, habéis trabajado duro para mejorar el juego con actualizaciones y nuevos contenidos. ¿Cuánto tiempo mantendréis el apoyo antes de pasar a otro proyecto?
Seguiremos apoyándolo durante 2018. Dependiendo del calendario para los DLC adicionales que desarrollemos, podría incluso extenderse un poco más. Estos planes adicionales están todos encaminados a jugadores que quedaron insatisfechos con la historia principal. Por su propio concepto, creo que es diferente a los planes de simplemente ofrecer variedad de contenidos.

¿Se ha reflejado el duro trabajo postlanzamiento en las ventas globales?
Creo que los efectos han sido positivos, pero no puedo responder con exactitud, en la medida en que no hemos analizado los datos con detalle. Como mínimo, en torno al 30% de los jugadores había completado el juego al mes de su lanzamiento. Esa cifra creció hasta el 60% a los ocho meses. Basándonos en los datos, podemos decir que la satisfacción de los jugadores está creciendo con el continuo apoyo que planteamos. Por supuesto, eso se convierte en un beneficio para cualquier usuario que llegue más tarde.

Con los DLC, habéis introducido nuevas mecánicas, como los disparos con Prompto. ¿Cómo fue la aproximación a ellas y la manera de hacerlas encajar en el conjunto?
Las decisiones de diseño se adecuan a cada uno de los personajes en sus respectivos DLC. De hecho, las historias se cuentan desde la perspectiva de cada uno los protagonistas, y todos los elementos jugables se diseñan así también. El juego principal era la historia de Noctis, y el diseño de juego estaba pensado para jugar como él. Usamos el mismo enfoque con el diseño de los DLC para los demás.

Algunas compañías están desviando su modelo de negocio de las

“Estamos definiendo lo que nosotros creemos que será la próxima generación de juegos, para estructurar la tecnología”

aventuras para un jugador. ¿Crees que los días del "single player" están llegando a su fin? ¿Necesitan todos los géneros añadir mundos abiertos, cajas de botín, toques de MMO y ese tipo de cosas para ser rentables?
La forma de disfrutar de los juegos se está diversificando con rapidez, pero creo que los juegos para un jugador se mantendrán entre esos variados estilos. Por supuesto, aun así, creo que se necesitará hacer los juegos aún más disfrutables usando las infraestructuras de hoy en día, como internet. Dicho eso, sin embargo, no es tan simple como "recolectar" implementando un sistema de dinero para comprar objetos dentro de un mundo abierto. Los jugadores son inteligentes y disciernen si un juego merece o no que se gasten su dinero en él.

***Final Fantasy XV* es el único juego que ha usado el motor Luminous, pues *Final Fantasy VII Remake* y *Kingdom Hears III* usarán Unreal 4. ¿Es difícil trabajar con él? ¿Lo usarán otros proyectos de Square Enix?**
Es muy difícil desarrollar un motor gráfico al mismo tiempo que un juego. Se requirió un aumento abrumador de especificaciones y trabajo para erigir desde cero los procesos y métodos para implementarlo. Esos días fueron arduos (decidir qué características incluir o priorizar, al tiempo que gestionábamos su compatibilidad con el desarrollo en sí mismo), y no querría volver a pasar por lo mismo. Pero esas adversidades tuvieron como resultado *FFXV*, así que, por supuesto, nuestro equipo seguirá usando este motor en el futuro. Hay posibilidad de que otros equipos también lo usen, pero aún no hay planes.

¿Ves posible llevar el juego a Switch? ¿Qué cambios habría que realizar para hacerlo correr en la consola?
Hemos deliberado a cuenta de Switch, pero, por desgracia, en este momento, no tenemos planes específicos que anunciar. Hicimos algunos test de optimización del Luminous Engine en la consola, pero no estaba satisfecho con los resultados.

Ahora que se acerca la versión de PC, has dicho que, de cara a tu próximo trabajo, estás pensando ya en la nueva generación, y no en la actual. ¿Qué podemos esperar? ¿Consideras a Xbox One X como "next-gen"?
Aún no sé qué esperar. Cuando dije que nuestro siguiente proyecto sería para ella, simplemente quería decir que no lo íbamos a desarrollar para las especificaciones de la generación actual. Por el momento, estamos definiendo lo que nosotros creemos que será la próxima generación de juegos, y en proceso de estructurar la tecnología requerida. Una vez que la nueva generación de consolas se muestre, probablemente consideremos cómo abordarla, según sus especificaciones. Considero a One X como una consola de "la generación de ahora". ■


■ Cuando se puso a la venta, *FFXV* dejaba muchos cabos sueltos, pero las actualizaciones y los DLC los han ido atando. En 2018, *Episode Ardyn* ahondará en las motivaciones del villano.

Las frases del mes


“Tras Drakengard 3, pensé en ir a la montaña y vivir como un ermitaño el resto de mi vida”
Yoko Taro. Director de *Drakengard* y *NieR*


“Es imposible competir con los presupuestos de otros, pero querría volver a desarrollar para consola”
Hironobu Sakaguchi. Fundador de Mistwalker y padre de *Final Fantasy*


“Quiero hacer remakes de Viewtiful Joe y Devil May Cry, o una verdadera secuela de Okami, y una unión de Bayonetta y Dante también sería divertida”
Hideki Kamiya. Cofundador de Platinum Games


“No sé si en cinco, diez o veinte años, pero, a largo plazo, la venta de juegos será 100% digital”
Karl Slatoff. Presidente de Take-Two Interactive


“Hoy por hoy, Destiny 2 no da motivos a los jugadores para centrarse en él”
Luke Smith. Director de *Destiny 2*


“Antes, vendías el 80% de las copias de un juego el primer año; ahora, el ritmo es muy distinto”
Yves Guillemot. Director ejecutivo de Ubisoft


“En el pasado, a veces, anunciamos algunos juegos demasiado pronto”
Michael Denny. Vicepresidente de Sony Worldwide Studios

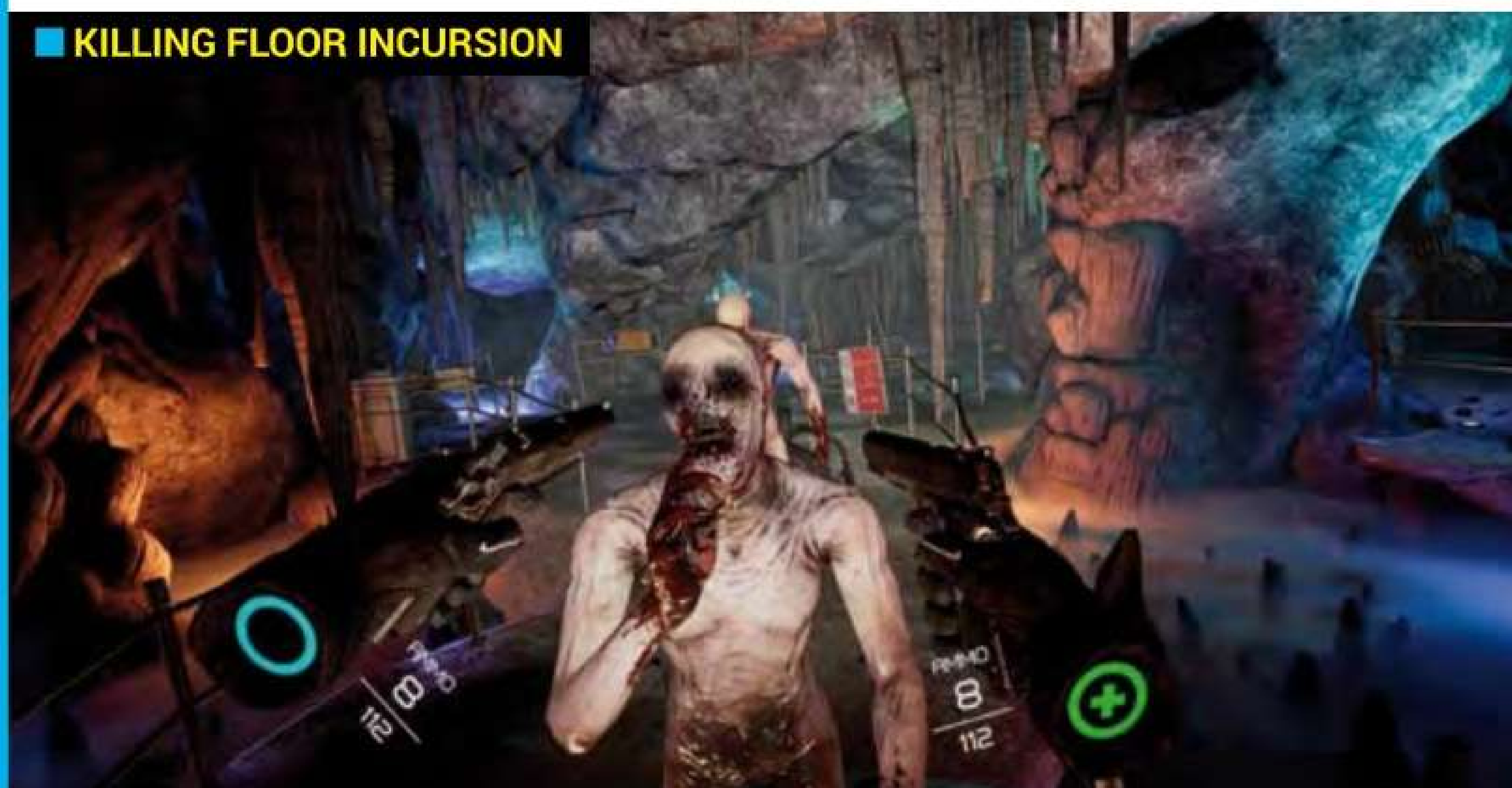
7


FIREWALL: ZERO HOUR

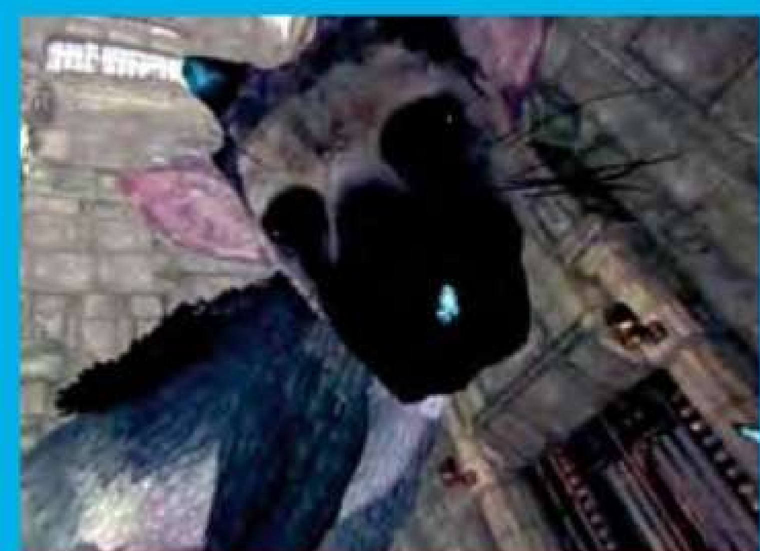

WIPEOUT: OMEGA COLLECTION


JUPITER & MARS


RICK AND MORTY: VIRTUAL RICK-ALITY


KILLING FLOOR INCURSION


KNOCKOUT LEAGUE



THE LAST GUARDIAN

Desde el 12 de diciembre, se puede descargar desde la Store de PS4 *The Last Guardian VR Demo*. Se trata de una demostración basada en el mágico juego de Fumito Ueda, de modo que, en lugar de en tercera persona, se desarrolla en primera persona, para que podamos interactuar con Trico y disfrutar de su belleza animal. Sólo dura media hora y las mecánicas se han simplificado mucho, pero la descarga es gratuita y no hace falta tener el juego original.

ANUNCIOS / PS VR

Más madera para PS VR

A falta de AAA para PS4, la PlayStation Experience dejó unos cuantos anuncios para PS VR que ayudarán a engrosar el catálogo del visor en 2018

La edición 2017 de PlayStation Experience no pasará a la historia, precisamente, pues Sony había gastado ya casi todos los cartuchos en la Paris Games Week, pero sí que dejó algunos anuncios que harán crecer el catálogo de PS VR en 2018.

Para empezar, se anunciaron nuevos juegos exclusivos. El que mejor pinta tiene es *Firewall: Zero Hour*, un shooter multijugador de cuatro contra cuatro al estilo de *Rainbow Six: Siege*, de modo que habrá un equipo que deberá robar unos datos, mientras el otro los defiende. El segundo es *Jupiter & Mars*, una psicodélica aventura nacida de la mente de James Mielke, exdiseñador de *Lumines*, en la que un delfín deberá salvar los fondos marinos de la desolación. En tercer lugar, se anunció una actualización gratuita para *WipEout: Omega Collection*, que promete hacernos sentir el vértigo (veremos si marea).

Por otro lado, se confirmó la llegada a PS VR de otros títulos ya aparecidos para otros visores: *Killing Floor Incursion*, *Rick and Morty: Virtual Rick-ality* y *Knockout League*. Entre eso y todo lo que podéis leer en el reportaje de 2018, hay realidad virtual para rato.



■ Escenas de vídeo con el motor del juego, textos en castellano o música remasterizada son algunas de las novedades.



NUEVOS DATOS ■ PS4 - VITA - PC

Secret of Mana, con edición física en PS4

El remake 3D del clásico de SNES llegará en disco el 15 de febrero

Uno de los muchos J-RPG míticos de SNES llegará "remasterizado" el 15 de febrero a PS4, Vita y PC. Pero no será una remasterización al uso, de ésas que mejoran las texturas y aumentan la resolución, sino que el juego se ha rehecho por completo en 3D, escenas de vídeo incluidas. La historia y la jugabilidad serán las mismas, pero con jugosos añadidos, como una intro nueva, la traducción completa de todos los textos al castellano y otras novedades y mejoras, como la posibilidad de jugar con la música original o la "remasterizada", sin olvidar el agradecido modo cooperativo local para tres jugadores, que nos permitirá entrar o salir de la partida en cualquier momento. El broche de oro lo pondrá la edición física, que no estaba prevista en un primer momento, aunque, finalmente, Square Enix ha recapacitado y lanzará el juego en disco, aunque sólo en PS4. ¿El precio? Pues 39,99 euros del ala... ■

Pulsa Start

■ Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



ECHA PESTES, QUE ALGO SIEMPRE QUEDA...

Voy siempre tan pillado de tiempo que no acostumbro a mirar los vídeos que algunos, con más tiempo que yo, se dedican a grabar para criticar tal o cual parte de la revista. Hoy en día, eso, la crítica gratuita, sin fundamento o sin conocimiento en muchas ocasiones, vende tanto o más que cualquier otro entretenimiento. Total, es gratis y a la gente le gusta el despotrique. Si es con descalificaciones, mejor. En cierto sentido, me recuerda un poco a los tiempos del circo romano: hace falta carnaza con la que entretener a la gente, y se busca donde haga falta. Y, si el espectáculo afloja, pues soltamos a los leones y a los elefantes, y los envolvemos en un histrionismo absurdo. Si, a esto, sumamos a ciertos grupos de personas que no compran la revista y a gente que ni se molesta en leer, ni tan sólo pasar las páginas, pues, entonces, el gag humorístico es mayúsculo. Todo esto viene a colación de la portada del mes pasado, dedicada a los juegos exclusivos de PS4 para 2018. Algunos compañeros me han mandado enlaces y comentarios de gente despotricando. "Es que tenía que haber sido para Xbox One X", cuando lo había sido dos meses antes. "Saliendo *Xenoblade Chronicles 2*, no sé por qué se la dan a PS4", cuando en el avance que iba en ese mismo número decíamos que no podíamos llevar el análisis por las fechas de embargo que Nintendo había impuesto. "¿Una portada a Sony? Si no tienen nada ahora"... pese a que la portada la dimos justo entre medias de Paris Games Week y PlayStation Experience. Son sólo tres ejemplos, pero hay más. Y no sólo de este mes. Queda el consuelo de que hubo gente, lectores con criterio, que contestaron y argumentaron más o menos eso mismo... aunque, claro, eso no es echar leña al fuego para que el espectáculo se mantenga vivo.



Todavía sigue resonando la payasada de los maletines (a lo que siempre digo que sí, que tengo una chocita sueca en la montaña hecha con los maletines vacíos), que si somos Sony Consolas... Tonterías que invitan a reírse, por lo alejadas de la realidad que están.

Muchas veces, las portadas son las que son porque no hay material, porque no hay una imagen mejor, porque el juego no llega a tiempo o por mil variables más. Sin ir más lejos, este año nos ha pasado con *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Dragon Ball FighterZ*. Os puedo asegurar que se van mucha más energía y tiempo de los que podáis imaginar en conseguir una imagen. Incluso para los pósters o el calendario de este mes (desde Square Enix, nos nos han facilitado imagen de *Dragon Quest XI* por no dar "pistas" sobre el mes en que podría salir). O hasta para conseguir una sencilla entrevista. La que llevamos este mes a Tabata, director de *Final Fantasy XV*, estaba prevista para el mes pasado, y no se ha retrasado por nuestra culpa. Y, así, con casi todo... ■

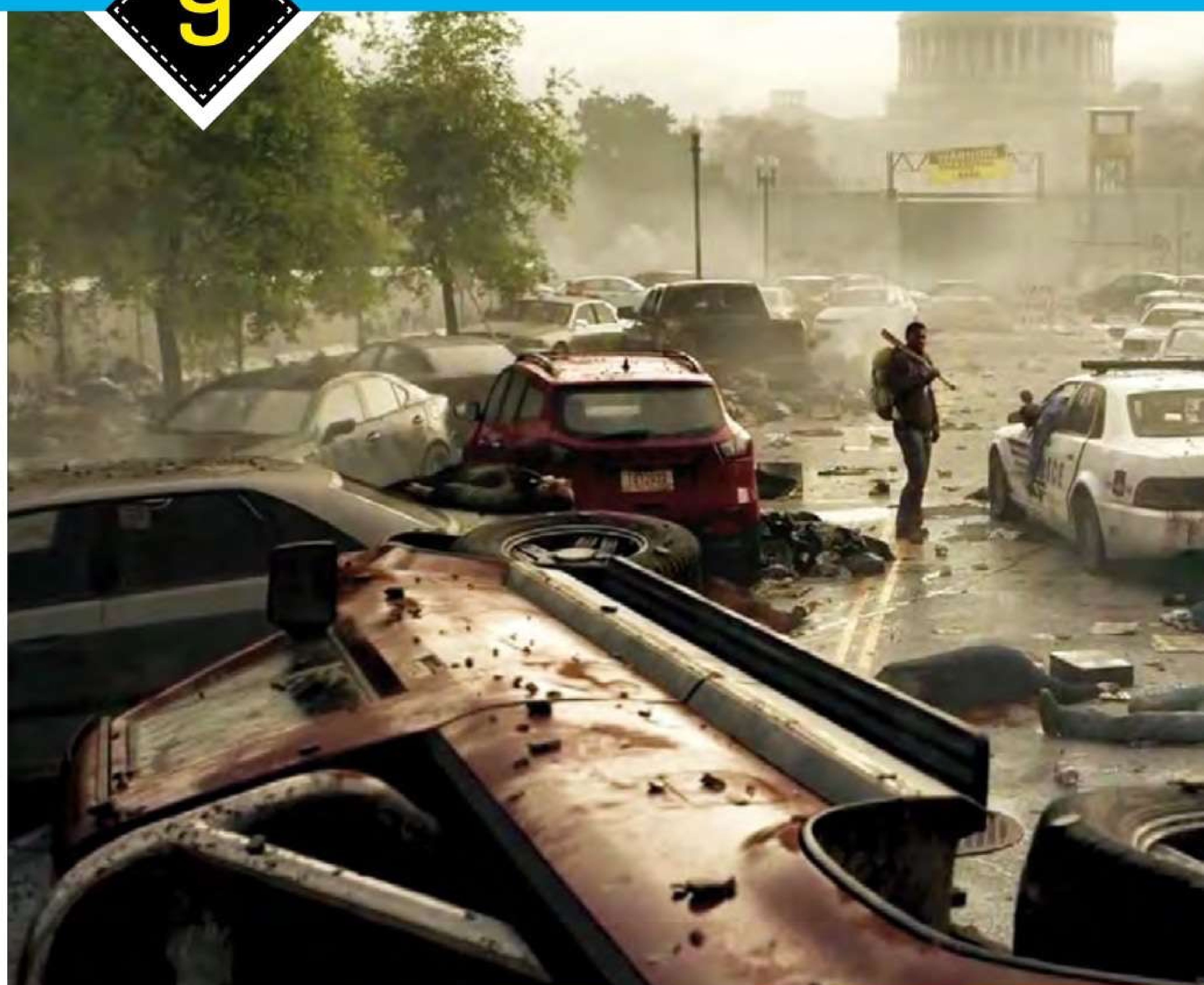
“Todavía resuena la payasada de los maletines, que si somos Sony Consolas... Tonterías que invitan a reírse, por lo alejadas de la realidad”

9

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Más The Walking Dead para el otoño que viene

El estudio Overkill detalla cómo será su visión jugable de la obra de Kirkman



Tras numerosos retrasos, ya parece seguro que será en otoño de 2018 cuando podremos disfrutar de *Overkill's The Walking Dead*, un nuevo juego inspirado en la obra magna de Kirkman. Como se había confirmado con anterioridad, será un juego de acción en primera persona orientado al cooperativo para cuatro jugadores. Cada uno manejará a un personaje distinto, de los que, por ahora, sólo se ha presentado, con una secuencia CG, Aidan, un atlético hombre de color que reparte estopa con un bate de béisbol con clavos. Al estilo de los RPG, cada uno de estos personajes ofrecerá un rol distinto, así como un árbol de habilidades diferente, además de su propia historia personal.

Se ambientará en Washington DC, y planteará misiones y tareas de todo tipo, desde rescate de supervivientes y recolección de víveres para mejorar el campamento base, a la defensa de nuestro refugio frente a zombis y humanos poco amigables. En cierto modo, recuerda al mítico *Left4Dead*, aunque aún es pronto para hablar de jugabilidad, pues no se ha visto nada. ■





10

NUEVOS DATOS ■ HOLOLENS

Una realidad mixta aún no apta para "el pueblo"

Microsoft confirma los precios iniciales de HoloLens, aún en fase de desarrollo... y no es apto para todos los bolsillos





■ Los hologramas se superponen en el mundo real y podemos interactuar con ellos.



■ Microsoft ya trabaja en una segunda versión, que integrará un chip de Inteligencia Artificial.

Desde que HoloLens, el visor de realidad mixta de Microsoft, se anunciara en enero de 2015, lo cierto es que la compañía de Redmond se ha tomado las cosas con bastante calma. Pero, por fin, ya están los primeros kits disponibles para comprar en España, aunque, de momento, están orientados a desarrolladores y no están al alcance de la inmensa mayoría. La edición más "barata", que es el kit más básico, se comercializa como "Development Edition" y cuesta la friolera de 3.299 €. Aún más caro resulta el kit "Commercial Suite", orientado a empresas y fines comerciales: 5.489 €.

Lo cierto es que ninguno de los dos kits está orientado al usuario final, pero, frente a la realidad virtual, o al menos Oculus Rift, estos primeros kits resultan mucho más caros, por lo que podemos intuir que el modelo comercial no será especialmente barato. En cualquier caso, Microsoft trabaja ya en una segunda versión, con un chip de Inteligencia Articial integrado. ■



Washington DC será el escenario de fondo de este juego inspirado en TWD. Se jugará en primera persona.

GANADORES

CONCURSO
LEGO LA NINJAGO PELÍCULA EL VIDEOJUEGO

- **GANADOR DE UN LOTE compuesto por:** set LEGO Dragón Mecánico; La LEGO Ninjago Película: El videojuego (copia promocional); bolsa con figura de Lloyd.
  - **Dani Fibla** (Amposta)

- **GANADORES DE UN LOTE compuesto por:** set LEGO Dojo Ninjago; La LEGO Ninjago Película: El videojuego (copia promocional); bolsa con figura de Lloyd.
  - **Antonio Román Ramón** (Utrera)
  - **Alejandra Diez** (Salamanca)
  - **David Delgado Arévalo** (Marines de Valencia)





Hikikomori

Por **Borja Abadie**
@BorjaAbadie



ÉXITOS Y FRACASOS DEL UNIVERSO KICKSTARTER

Desde la creación de Kickstarter, la plataforma de micromecenazgo, en el año 2009, hemos vivido todo tipo de historias. Sin duda, le debemos muchos grandes juegos que, muy probablemente, jamás habrían visto la luz, como *Sundered*, *FTL*, *Hyper Light Drifter*, *Shovel Knight*, *Divinity: Original Sin*, *Wasteland 2*, *Torment: Tides of Numenera*, *Undertale*, *Broken Age*... Algunos de ellos son juegazos absolutos. En el horizonte, además, nos esperan títulos muy deseados, como *Shenmue III*, *Kingdom Come Deliverance*, *Bloodstained: Ritual of the Night* o *System Shock*. Sin embargo, la historia de Kickstarter también está llena de fracasos y de historias para no dormir. Hemos visto gente que no ha completado el videojuego en cuestión y se ha quedado el dinero para hacer cosas tan útiles para el desarrollo del mismo como comprarse un coche, juegos que finalmente no alcanzaron las cotas mínimas de calidad exigibles (*Yooka-Laylee* o *Mighty No. 9* son dos buenos ejemplos) o proyectos que se siguen eternizando y que sólo Yoko Taro, digo Dios, sabe cuándo los jugaremos.



El proyecto más exitoso de la historia, *Star Citizen*, tiene una pinta tremenda, pero la realidad es que el proyecto se ha ido estancando en los últimos años y algunos "backers" (nombre que se da a los que apoyan un proyecto) están pidiendo que les devuelvan el dinero. No parece un problema muy importante para un estudio que ha recibido más de 170 millones de dólares y, aun así, un usuario está envuelto en un juicio con ellos porque, tras meses desde su petición, no le han devuelto el dinero. Desde luego, no parece la política más acertada para un estudio que trata de financiarse con el dinero de los jugadores. No me malinterpretéis: creo que Kickstarter es de lo mejor que le ha pasado a la industria en los últimos años, pero está claro que este tipo de casos sólo ayudan a desprestigiar a la plataforma y aumentar el recelo de los posibles "backers". A este paso, con una inversión que no deja de caer año tras año, Kickstarter puede perder la fuerza que tuvo años atrás y, por mucho que tenga sus defectos, los grandes perjudicados seremos los usuarios. La gran mayoría de los estudios que tratan de financiarse en Kickstarter nos traen juegos sin DRM, sin micropagos, sin cajas de botín y, en definitiva, sin muchas de las prácticas que se llevan en estos últimos tiempos y que, personalmente, detesto. Es cierto que es un sistema que está lejos de ser perfecto, pero lo mismo puede sucedernos cuando reservamos un juego (pagando bastante más dinero que en una campaña de Kickstarter) al descubrir que el resultado dista mucho de lo esperado, y prefiero no nombrar a nadie. Así que, por favor, no dejemos que muera Kickstarter, y esto va también por los usuarios, pero, sobre todo, por los estudios. ■

> *“Kickstarter puede perder la fuerza que tuvo años atrás y, por muchos defectos que tenga, los grandes perjudicados seremos los usuarios”*

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1	**Super Mario Odyssey**	Switch
2	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
3	Horizon: Zero Dawn	PS4
4	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
5	Persona 5	PS4-PS3
6	What Remains of Edith Finch	Multi
7	Assassin's Creed Origins	Multi
8	NieR Automata	PS4-PC
9	Metroid: Samus Returns	3DS
10	Cuphead	One-PC



WHAT REMAINS OF EDITH FINCH. Un título difícil de olvidar, a poco que te gusten los juegos con una narrativa y un mensaje distintos.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Horizon: Zero Dawn	PS4
3	Yakuza 0 + Yakuza Kiwami	PS4
4	Cuphead	One-PC
5	Super Mario Odyssey	Switch
6	Assassin's Creed Origins	Multi
7	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
8	Persona 5	PS4-PS3
9	Sonic Mania	Multi
10	Project CARS 2	Multi



CUPHEAD. Los dibujos animados marcan en la vida de una persona, y yo con éstos y su modo cooperativo he gozado como un niño.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Horizon: Zero Dawn	PS4
3	Super Mario Odyssey	Switch
4	Persona 5	PS4-PS3
5	NieR Automata	PS4-PC
6	Nioh	PS4-PC
7	Destiny 2	Multi
8	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
9	Injustice 2	Multi
10	Call of Duty: WWII	Multi



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Su valor en un año tan bueno es doble. Es una nueva referencia para la saga y para los sandbox.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Persona 5	PS4-PS3
3	NieR Automata	PS4-PC
4	Super Mario Odyssey	Switch
5	Nioh	PS4-PC
6	Hellblade: Senua's Sacrifice	PS4-PC
7	Yakuza 0	PS4
8	Forza Motorsport 7	One-PC
9	Divinity: Original Sin 2	PC
10	Prey	Multi



PERSONA 5. Es la primera vez en los años que llevo haciendo esta lista que tengo que dejar fuera de ella varios juegos. Gran año.

ROBERTO RUIZ



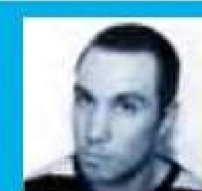
@Roberto_JRA

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Super Mario Odyssey	Switch
3	Persona 5	PS4-PS3
4	Xenoblade Chronicles 2	Switch
5	Metroid: Samus Returns	3DS
6	SteamWorld Dig 2	Multi
7	Fire Emblem Echoes	3DS
8	Yakuza 0	PS4
9	Guardians of the Galaxy	Multi
10	El misterioso viaje de Layton	3DS



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Ha costado decidir entre *Zelda* y *Mario*, los juegos más aclamados del año. Menudo debut, Switch.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	NieR Automata	PS4-PC
3	Super Mario Odyssey	Switch
4	Metroid: Samus Returns	3DS
5	Prey	Multi
6	Horizon: Zero Dawn	PS4
7	Assassin's Creed Origins	Multi
8	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
9	Hellblade: Senua's Sacrifice	PS4-PC
10	What Remains of Edith Finch	Multi



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Ha sido el año en que más me ha costado ordenar la lista... Pero el GOTY lo tengo claro desde marzo.

Con el magnífico 2017 ya finiquitado, repasamos cuáles nos han parecido sus mejores juegos.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1	**Assassin's Creed Origins**	Multi
2	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
3	Super Mario Odyssey	Switch
4	Horizon: Zero Dawn	PS4
5	Cuphead	One-PC
6	Thimbleweed Park	Multi
7	Injustice 2	PS4-One
8	Sonic Mania	Multi
9	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
10	Wonder Boy: Dragon's Trap	Multi



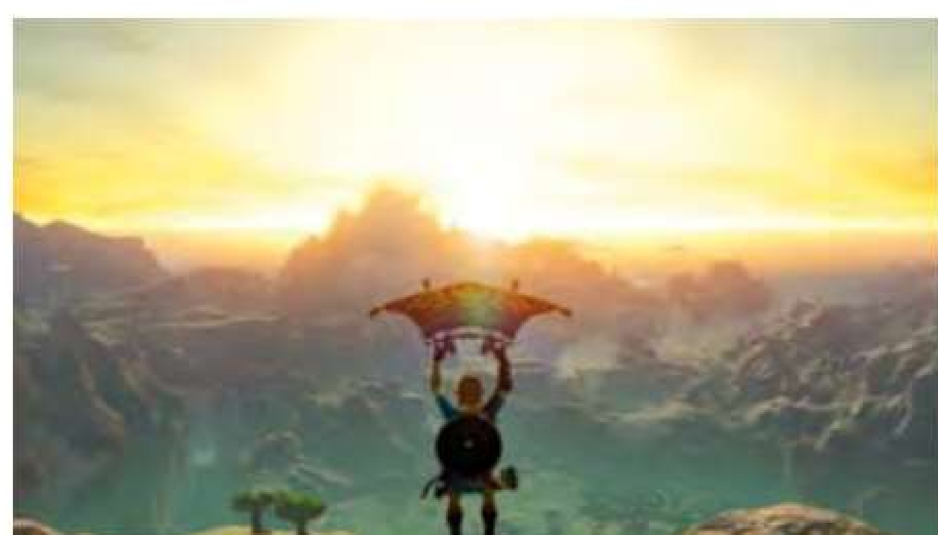
ASSASSIN'S CREED ORIGINS. Ha demostrado que la saga podía volver a ser grande. El trabajo de ambientación es faraónico...

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Super Mario Odyssey	Switch
3	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
4	Yakuza 0	PS4
5	Xenoblade Chronicles 2	Switch
6	NieR Automata	PS4-PC
7	Yooka-Laylee	Multi
8	Metroid: Samus Returns	3DS
9	Uncharted: El legado perdido	PS4
10	Persona 5	PS4-PS3



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Ni los magníficos saltos de Mario ni el miedo subjetivo de *RE7* han podido con el excepcional Link.



Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

VIDEOJUEGOS PARA SELLAR AMISTADES EN EL TIEMPO

Este mes, me ha tocado analizar en la revista *Mario Party: The Top 100* y, además de traerme muy gratos recuerdos, me ha hecho reflexionar, una vez más, sobre lo importantes que han sido los videojuegos en mi vida. Dado que es una recopilación de los mejores minijuegos de la saga, me he vuelto a ver a mí mismo en los tiempos de Nintendo 64 y GameCube, allá por finales de los 90 y principios de los 2000, echando las horas muertas con mi hermano pequeño y con mis amigos a la primera, la segunda y la quinta entrega, mientras maldecíamos las tiradas de dado, nos partíamos de risa con los robos de estrella, imitábamos los gritos de Donkey Kong o bromeábamos con traducciones geniales como los nombres de "Glotonis" o el minijuego "Tinajalhaja". Cosas parecidas se podrían decir de numerosas entregas de *FIFA*, de las primeras generaciones de *Pokémon*, de *Super Smash Bros*, de *Tales of Symphonia*, de *Phantasy Star Online*, de *San Francisco Rush 2049*... El multijugador a cuatro de aquellas consolas de Nintendo, junto con el de Dreamcast, o el cable Link de Game Boy nos dieron miles de horas de divertimento.

Digo todo esto porque, casualmente, los amigos que conservo de la infancia son los de esos días: aquéllos que venían a mi casa a jugar todas las tardes y los fines de semana (o a cuya casa iba yo) a poco que hubiera la más mínima oportunidad. A un par les perdí el rastro, pero me acuerdo también de ellos por partidas como las de *Mario Party*. Cuando me mudé a Madrid, donde ya llevo once años, lo lógico habría sido ir perdiendo el contacto paulatinamente, o al menos el trato más directo con esos amigos. Sin embargo, eso nunca llegó a suceder, y las gracias se las tengo que dar, de nuevo, a los videojuegos, que, para mí, estuvieron ahí antes que Facebook o WhatsApp. En ese momento, el juego online empezaba a estar ya más que afianzado, especialmente con Xbox 360. Estando a cientos de kilómetros de distancia, ya no podíamos reunirnos en una misma casa, pero, gracias a Xbox Live y su chat en grupo, *Mario Party* y compañía tuvieron sucesores en *Halo 3*, el modo Horda de *Gears of War 2*, el modo Clubes Pro de *FIFA 13*, *Borderlands 2*... Hoy en día, con las obligaciones laborales y personales, cada día tenemos menos tiempo para dedicarnos, pero el Network de PS4 es un lugar habitual de reunión por las noches, ya sea para darle a algún juego cooperativo (*Monster Hunter World* promete darnos grandes alegrías) o para charlar, aunque cada uno esté jugando a algo diferente.



Compartir intereses con alguien es la mejor forma de afianzar una amistad, y los videojuegos, como el deporte, han definido mis amistades desde la infancia, antaño por medio del multijugador local a cuatro y ahora vía online. No sé de un hobby más provechoso para cocinar vínculos y que no caduquen.

“Los videojuegos han definido mis amistades desde la infancia, antaño por medio del multijugador local a cuatro y ahora vía online”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

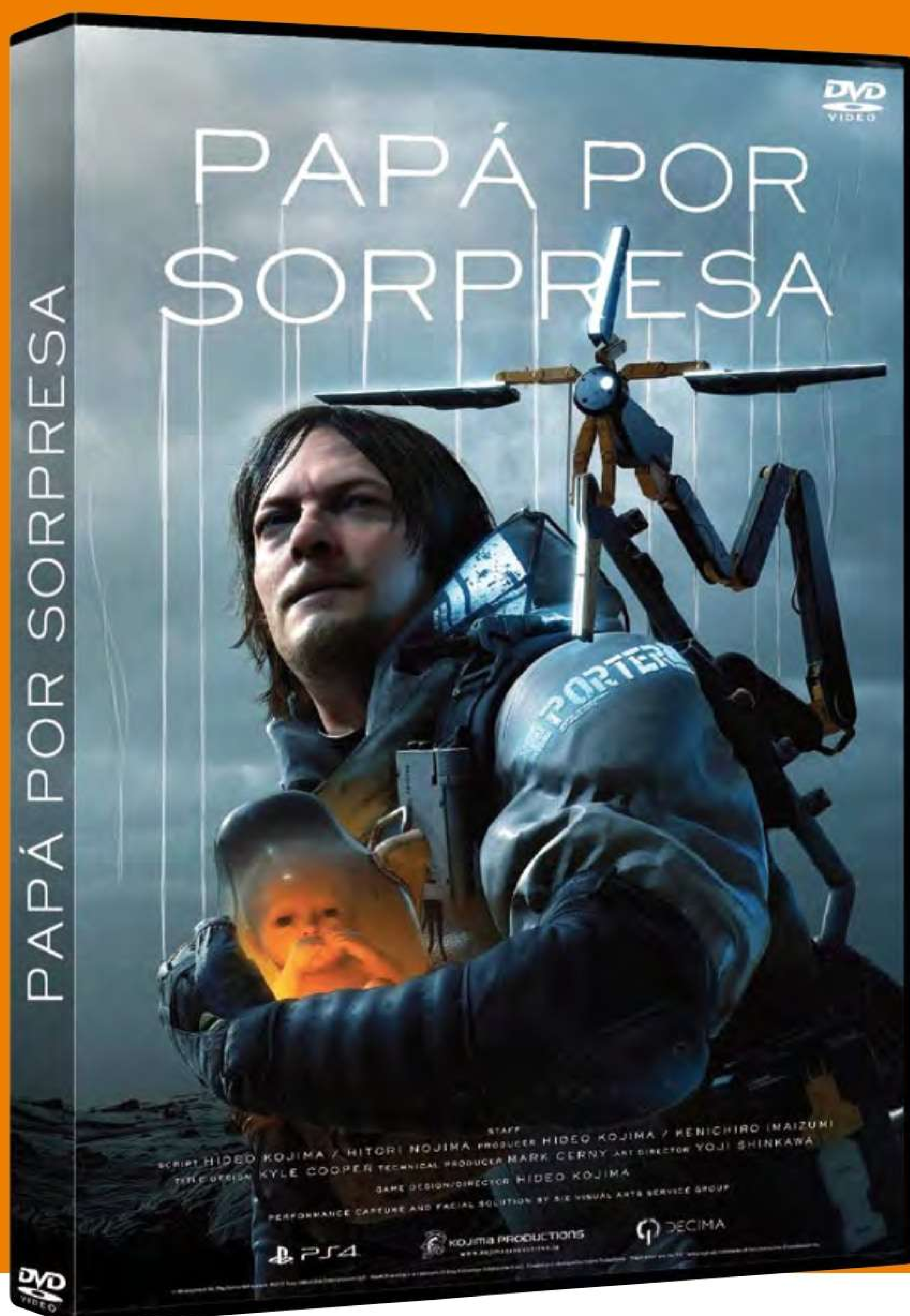
Vuestro foro participativo de información, opinión y humor jugón 

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

Las noticias más surrealistas vuelven a casa por Navidad, pero algunas esconden turrón del duro. Si aciertas cuáles son falsas, quizá te caiga un regalito de Reyes. Mucha suerte y... ¡feliz posverdad!

1 DEATH STRANDING SE ESTRENARÁ DIRECTAMENTE EN DVD TRAS JUNTAR TODOS SUS TRÁILERS



La esperada superproducción de Hideo Kojima saltará a DVD y Blu-ray sin pasar por salas de cine para garantizar una experiencia "home cinema" más íntima y cercana entre autor y espectador. Así lo ha confirmado el propio Kojima tras la última edición de The Game Awards, donde pudimos ver un nuevo tráiler de diez minutos aún más desconcertante que los anteriores. En él, Sam (Norman Reedus) porta un bebé en el interior de su propio cuerpo, que incluso mira a cámara y levanta el pulgar para indicar que se está fetén allí dentro; un enigma que estamos deseando despejar en el próximo tráiler. El trabajo definitivo, que verá la luz en 2018, será una sucesión de todos los tráilers montados en el orden correcto, que dotarán de total sentido narrativo al filme, aunque también habrá momentos jugables, como en los videojuegos de antes, en los que pulsar botones desde el menú de opciones para ajustar el volumen y el brillo deseados.

Sin embargo, la decisión de traducir el título *Death Stranding* por "Papá por sorpresa" nos parece un error garrafal de localización por parte de Sony España, aunque podría haber sido peor: "Un padre en apuros", "Lío embarazoso", "Un canguro superduro", "El peque se va de marcha" o "Kojima, tu rollo da grima".

- VOTO POR "CARIÑO, ME HE COMIDO AL NIÑO"
- "A HIDEO KOJIMA FAKE"



Pág. 22



LA OTRA CARA
No te dejes engañar por la verdad

Pág. 26



LA COMUNIDAD
En otras palabras, ¿y tú qué opinas?

Pág. 31



LA POLÉMICA
La Edición GOTY de las polémicas

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

FIGHT OF GODS: PAPÁ NOEL Y JESUCRISTO SE ENFRENTAN EN EL DUELO NAVIDEÑO DEL SIGLO

2

No es South Park, sino el controvertido juego de Steam censurado en Malasia por "degradar las religiones y a sus líderes" al enfrentarlos en combates de lucha al estilo de *Street Fighter* o *Tekken* en un "Super Smash Gods" de dioses, profetas y deidades mitológicas. Hasta ahora, el mismísimo mesías se había medido el lomo con Buda, Moisés, Zeus, Odín o Anubis, pero estas fechas tan entrañables han despertado al rival navideño definitivo: San Nicolás, "also known as" Papá Noel, Santa Claus o Viejito Pascuero, pertrechado con su saco cargado de tollinas y un ataque devastador en trineo impulsado por sus salvajes renos. El hijo de Dios contra el dios de los regalos: sólo puede quedar uno. Ahora, a pedirle a Digital Crafter que incluya al Grinch, al Krampus y a la eterna diosa de las mañanas: María Teresa Krampus. Y, sólo por esto, nos hemos ganado el infierno.

- ☐ I'M A BELIEVER
- ☐ ¡BLASFEMOS!



3

Ryan Reynolds será Detective Pikachu en la gran pantalla.

El actor protagonista de "Deadpool" interpretará al Detective Pikachu en la película de acción real con CGI basada en el juego de 3DS que aún no hemos catado en Occidente. Se estrenará en mayo de 2019 en EE.UU., coescrita por la guionista de "Guardianes de la Galaxia". Deseando leer la crítica de Carlos Boyero tras despertarse.

- ☐ ME PIKA LA CURIOSIDAD
- ☐ UNA NOTICIA MIMIKYU



EL POLÉMICO CREADOR DE A WAY OUT PRESENTARÁ LOS GAME AWARDS 18

Josef Fares, el "apasionado" autor de *A Way Out*, acaparó el protagonismo de los Game Awards, calificados por muchos como "Los Óscar" de los videojuegos. Por ello, el director "indie" de cine y videojuegos como *Brothers: A Tale of Two Sons,* que confesó estar de jet lag en la gala, dedicó un afectuoso mensaje a la Academia: "Fuck the Oscars!". Contra todo pronóstico, y en vista del apabullante éxito del evento, su presentador y productor Geoff Keighley, que no sabía cómo encontrar *A Way Out* a la situación, ha anunciado que, el próximo año, cederá el micrófono al señor Fares durante toda la ceremonia. Que se prepare la industria para los dardos del Ricky Gervais del videojuego... Fuck the Golden Globes!

- ☐ YO TAMBIÉN SALGO DEL BAR CON JET LAG
- ☐ BULO CON LÚPULO



4

5 EPIC GAMES DEMANDA A UN JUGADOR TRAMPOSO DE FORTNITE Y SU MADRE CONTRAATACA EN SU DEFENSA

Epic Games, creadores de *Fortnite Battle Royale*, no están dispuestos a dejar impunes a los tramposos y, además de inhabilitar miles de cuentas, también piensan llevarles a los tribunales... hasta que se han topado con una madre de Delaware que ni la de Seymour Skinner, porque, ahora, es ella la que amenaza con denuciar a la compañía con un sólido argumentario legal que no esperaban: primero, por revelar información sobre un menor de catorce años; segundo, porque, según los propios términos de Epic Games, se requiere el consentimiento explícito de los tutores legales del menor para que éste pueda acceder a jugar, y a ella nunca se le solicitó tal permiso; tercero, porque no existe pérdida de ganancias, al ser un juego gratuito y, por tanto, deberán probar su acusación; y cuarto, porque Epic no tiene capacidad de demostrar que el software fue "modificado" por su hijo, más allá de descargarlo. Vamos, que, como se pongan tontos, la señora madre logra cambiarles el nombre a Epic Fail.

■ LA QUIERO DE ABOGADA ■ EPIC FAKE



6



Se monta un robot para que juegue en su lugar a *Star Wars Battlefront II*. Un usuario apodado Lowberg se ha fabricado un sencillo robot mediante un servomotor y dos palitos de madera para accionar los sticks del mando de forma automática. Su objetivo: no ser expulsado por inactividad y ganar créditos canjeables por cajas de botín. Frente a políticas sableadoras, más vale maña que Fuerza.

☐ EA, PUES AHÍ LO LLEVAN
☐ QUÉ TROLA MÁS BOBA... FETT

7 LOS RESPONSABLES DE PUBG PIDEN PERDÓN POR UN DETALLE FEMENINO DEMASIADO REALISTA

Una cuestión "intimissima" de diseño ha desatado una tromba de críticas hacia Bluehole Studio, a cuenta de la ropa interior de su personaje femenino en la versión final de los servidores de prueba de *PlayerUnknown's Battlegrounds*. La razón no es otra que un detallismo excesivo de la zona genital, que no se apreciaba en el diseño anterior: "Recibimos ese modelo de una fuente externa cuando empezó el proyecto. Lo actualizaremos pronto y sentimos cualquier ofensa causada", ha matizado el estudio en Twitter. Se avecina un futuro de fotorrealismo 4K HDR con las zonas genitales pixeladas, no vaya a ser que algunos las vean por primera vez.

■ EN LO MÁS ÍNTIMO, QUIERO CENSURA ■ IT'S A TRAP!





PAGA 999 € CREYENDO QUE ERA "UNA GANGA" DEL BLACK FRIDAY

El "Viernes Negro" volvió a batir récords de ventas en Amazon y grandes almacenes físicos, pero un simple error de imprenta jugó una mala pasada a un usuario, que compró el juego *Troll and I* por "sólo" 999 €, cuando el precio real de la rebaja era 9,99 €. La fiebre consumista y el poder sugestivo del marketing hicieron que J. Miguel Carrascosa, un joven de veintiséis años de Puerto Lumbreras (Murcia), desembolsara casi 1.000 € por uno de los juegos peor valorados del año, que compartía estantería con otros de similar calidad, como *Need for Speed: Payback*, *Monopoly Family Fun Pack* o *1-2-Switch*. "Al ver el cartel del Black Friday, pensé que el precio anterior sería más alto y que me estaba llevando una ganga", reconoce el afectado, tras denunciar el caso ante la OCU. El año que viene, cotejad todos los precios y evitaréis acabar siendo vuestros propios trols.

☐ LE SALIÓ MÁS BARATO QUE BATTLEFRONT II ☐ NO COMPRO

9 Activision se alza contra una empresa de limpieza de caca

La editora de éxitos mundiales como *Call of Duty* y *Destiny* ha impedido el registro del nombre de una pequeña empresa familiar dedicada a la recogida de excrementos caninos llamada "Call of DooDee". Se ve que no quieren ver su saga manchada ni por Riley.

☐ "HEZ" VERDAD
☐ UNA NOTICIA DE MIERDA





LINK PODRÁ REPARTIR COMIDA POR HYRULE EN SU MOTO HYLIANA ALFA

El DLC *La Balada de los Elegidos* de *Zelda: Breath of the Wild* esconde una misión secreta tras completar los dieciséis santuarios adicionales: ciertos habitantes de Hyrule te encargarán diversas recetas que deberás cocinar y entregar en tu nueva motocicleta dentro de un tiempo límite. La mecánica es tan sencilla como descargar una aplicación en la Piedra Sheikah para recibir encargos desde diversos puntos del mapa, como postas y aldeas, divididos en categorías como sushi, kebab o gourmet. Si estás interesado, es imprescindible carnet Alfa de ciclomotor hyliano (mínimo), conocimientos avanzados de gerudo, zora, orni y goron, y carnet de manipulación de alimentos. Bueno, ése no hace falta, que es comida rápida.

■ SI ME PIDEN UN PLATO VEGANON, PASO DE LLEVÁRSELO ■ INCOMIBLE

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE GRAN TURISMO SPORT PARA PS4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *Gran Turismo Sport* para PlayStation 4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 317

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Falso
6 Verdadero 7 Falso 8 Falso 9 Verdadero 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Star Wars Battlefront II** (HC 317)

▸ Iker Rodríguez (A Coruña) ▸ Nerea Lorente Yago (Málaga) ▸ David Núñez (Vizcaya)

LA COMUNIDAD

Vuestra tribuna de opinión, debate y lo que surja

MOLA



La genial campaña de Bethesda #SavePlayer1 en defensa de las aventuras para un jugador, frente a la corriente del multijugador online. ¡Los solitarios somos la Resistencia! Borja Basagoiti

Somos Will Smith en "Soy Leyenda". La industria no nos va a imponer seguir una misma dirección como borregos. Ni que fuera esto una calle peatonal del centro de Madrid en Navidades, vamos, hombre.

Que Nintendo haya remontado el vuelo y vuelva a haber competencia entre tres grandes compañías. Israel Santiago Vargas
Ahora, que Sega lance por fin su Dreamcast 2 y se las meriende a tod... Bueno, mejor que no arriesgue.

La anunciada remasterización de *Medievil* para PS4. ¡Tres hurras por la vuelta de Sir Daniel Fortesque! Mike Rockmero
El año de las resurrecciones no podía acabar mejor, o quizá sí: anunciando la edición GOTY de *Resident Medievil May Cry*: tres clásicos endiablados en una sola HD Collection.

Ver a Kojima y Del Toro entregando el Game Award artístico a un indie como *Cuphead*. Paco Estopa
Y Disney diciendo cual Mufasa desde el cielo: "Recordad quiénes sois". Snif.

La sensación de paz que me produce *Life is Strange* tras enfadarme sin sentido en *CoD*. El Salmantino Skull
Como decían los romanos, "si vis pacem, para bellum"; o sea, "si quieres aprobar en Blackwell, échate un *Call of Duty* contra rivales online y te darán ganas de acabar los estudios".

El regreso de *Mega Man 11*, otro icono clásico que vuelve después de Crash, Sonic y Mario. Belén Maui
Capcom tendrá que currárselo para superar a *Mighty No. 9*. Con que no dé vergüenza, ya se ganan a los fans.

La pintaza de "Ready Player One", la película de Spielberg sobre un mundo de rol multijugador masivo en RA. Puro espíritu ochentero. Ernest Cline
Con guiños a Shepard, Lara, Ryu, Tracer o Battletoads, va a ser la "Torrente" de los cameos videolúdicos.



La inesperada revelación de *Bayonetta 3* en los Game Awards, junto con el relanzamiento de los dos anteriores. Otro exclusivo para Switch, cuyo catálogo está ganando mucha fuerza. Roberto Alba

No es por aguarte la fiesta, pero el símbolo del teaser no era un "3". Si lo giras 45º, ¡es la W de Waluigi! Ya era hora de que ese granuja tuviera su propia aventura. Ahora sí que se ve un catálogo potente.

NO MOLA



Que *Horizon Zero Dawn* no se haya llevado ningún premio. ¿Es que nadie piensa en los dinosaurios metálicos? Raúl Cortés González

Pobre Aloy... Cómo observaba entre bambalinas a Aonuma y Fujibayashi arrebatándole el premio (eso sí, merecidamente). Pero peor ha sido lo de *NieR Automata*, que ni siquiera estaba nominado. Parece que YoRHa "2B" no ha sido la única con los ojos vendados este año.

Tener que esperar tanto para los juegazos de 2018: *KH III* (espero que no se retrase más), *Days Gone*, *TLoU II*, *Detroit*... Pablo L. Redfield
Entre ésos y los etéreos *Red Dead Redemption 2*, *FFVII Remake*, *Metroid Prime 4*, *Death Stranding*, *Cyberpunk 2077 o Shenmue III*, nuestra vida es un eterno tiempo de carga...

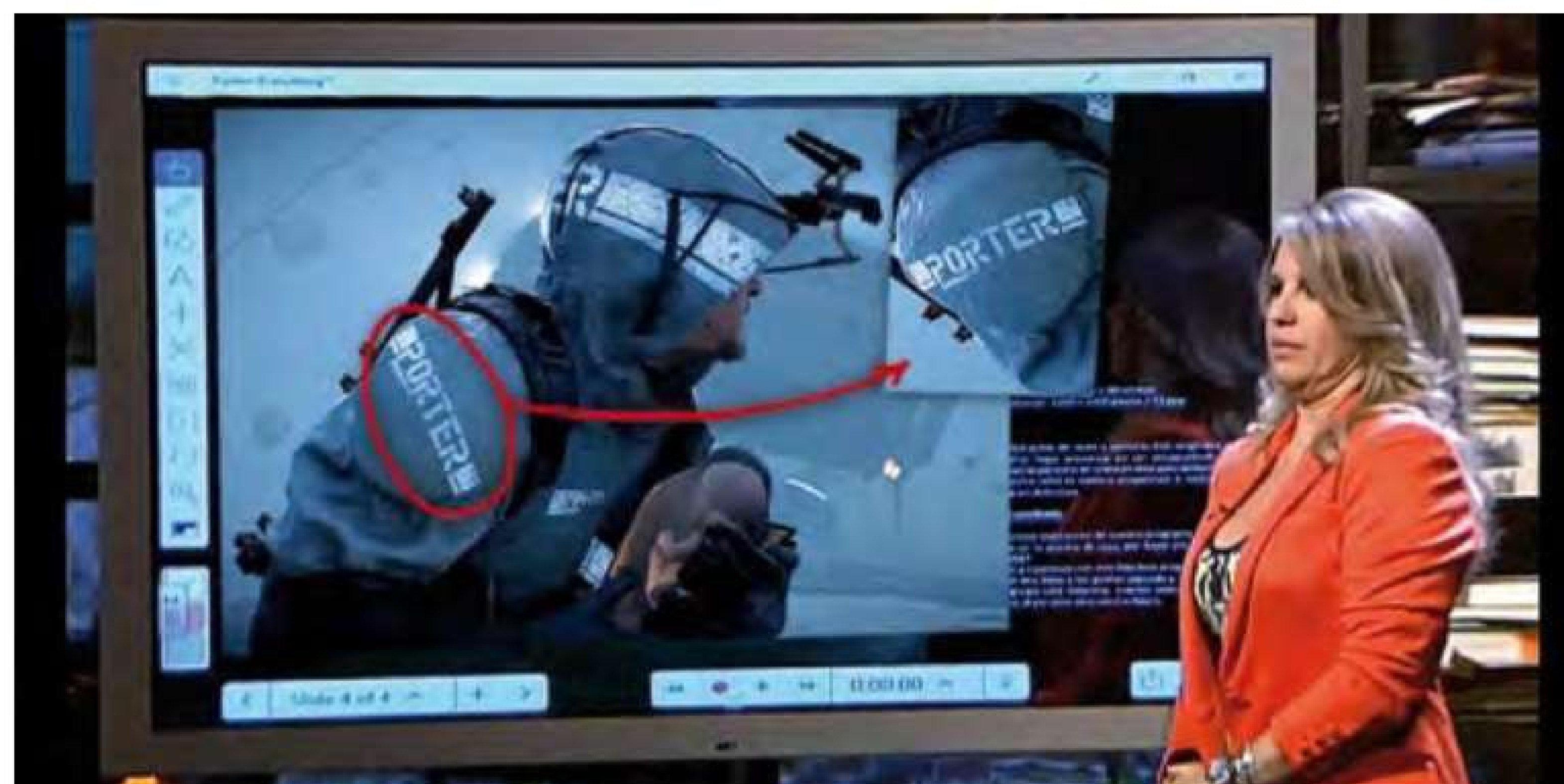
Que *Prey* no se haya llevado NADA. ¿Dónde están ahora los "die hards" que dan tanta lata con *Half-Life 3*? Pablo Barberán
Esperando un aplauso y el juego de mesa. Ese título saldrá cuando los cerdos vuelen y, por ahora, sólo tenemos a los operadores de la Talos I.

Que los DLC de *Dead or Alive 5* sumados cuesten 1.240 €. ¿Cuándo parará esto? Héctor Manmanubrio
Cuando nos devuelvan la cartera.

Los problemas de rendimiento de *PUBG* en Xbox One X, siendo un exclusivo tan gordo. Fermín Anchoa
Es que es un "Too Early Access". A ver si los señores de Bluehole Studio terminan las cenitas navideñas, vuelven del pub y arreglan el *PUBG*.

Que haya tantas discusiones entre gamers echándose tierra encima unos a otros por ver cuál es la mejor plataforma. Canela Pura
Es como el acné: se pasa al madurar. Mientras los fanboys discuten, que los demás disfruten. Dicho esto, no tienes ni idea: la mejor es la Play.

La escasa cantidad de juegos con multijugador offline. Ferrán Subies
El próximo capítulo de "Black Mirror" va de una sociedad distópica cuya gente queda con amigos para jugar a *MK8 Deluxe* en casa. Acongoja...



Mira que soy de Kojima, pero lo de *Death Stranding* me deja la cabeza a punto de explotar, y es que no hay por dónde cogerlo; sobre todo, queremos ver gameplay puro y duro. Oscarito Rengifo

Pues en Cuarto Milenio ya han resuelto el tráiler: el "Porter" que lleva Reedus en el chubasquero es una clara referencia a Carmen Porter, la madre del bebé. El misterio ahora será cómo explicárselo a Iker.

Por Gustavo Acero @Gustarfox

GALERÍA FANART



nakanoart (Deviantart)



wlop (Deviantart)



astoralexander (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



LO MEJOR DEL TIMELINE



Alundra89 WEB

“[Sobre la hipotética exclusiva de *DMC5*]. Aquí, entramos en el doble rasero de muchos. ¿Es exclusivo si sale en PC? ¿Es exclusivo de PS4 en consola? ¿Xbox One tiene exclusivos, entonces?”



jairogury WEB

“Un *Jak 4* es mi prioridad videojueguil, junto con un *Final Fantasy XVI* con escenarios prerrenderizados y por turnos.”



Ryuuzaki WEB

“En Nintendo, están muy callados con respecto a 2018. Huele a Nintendo Direct postnavideño.”



Assassin WEB

“*Skyrim VR* caerá fijo. Ojalá hicieran lo mismo con un *Grand Theft Auto* o un *Red Dead Redemption*. Uffffff...”



Franky_music WEB

“Espero *Monster Hunter World* con tremendas ganas, aunque, en enero, se me juntan tres juegos de los que quiero. Y es enero...”



cyberdine4 WEB

“*Devil May Cry* fue el juego con el que estrené mi PS2. Desprendía personalidad y me encantaban sus pistolas: Ébano y Marfil.”



rolonoa WEB

“Mira que he despotricado sobre *FighterZ* y sus DLC, pero Gotenks, Buu y Gohan adulto me ponen los dientes largos. Me estoy resistiendo para no ir a reservar.”



@Bassergius TWITTER

“Lo que más añoro de la revista, son aquellos concursos de tiras cómicas, los VHS de Dragon Ball Z y los VHS promocionales.”



dante25 WEB

“Lo de los micropagos de *Battlefront II* puede que cree precedente. Ojalá la comunidad se hubiera puesto así con *FIFA* o *Call of Duty*, por ejemplo.”



hraesvelgr WEB

“Siendo *Persona 5* uno de los grandes juegos de 2017, es una gran noticia que *Shin Megami Tensei V* llegue a Occidente. Ojalá sea el punto de partida para que Atlus traduzca sus juegos.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Este mes, la cosa va de homenajes medievales y cinematográficos, pero también hay tiempo para ir al excusado a aliviarse con diversión.



KAZUMA KIRYU MEA DENTRO DE TIESTO

Yakuza es la saga con los minijuegos más alocados, y su nueva entrega, _Kiwami 2_, tiene uno que hará las delicias de los meones.
Una de las facetas más hilarantes de Sega es la creación de urinarios con minijuegos incorporados, que se han replicado en este remake del juego de PS2. Aquí, veis a Kiryu con las manos en el "mando", para ver cuánta leche se puede proyectar por la nariz con la potencia de una micción...



CUPSOULS, EL DARK SOULS DE LOS CUPHEAD

Hoy en día, a cualquier juego con un mínimo de dificultad se le califica burdamente como el _Dark Souls_ de su género o de su saga...
64 Bits (Youtube)
Sin embargo, esta vez, sí que es justo usar la comparación para el homenaje que han hecho estos fans, que han mezclado la estética animada de *Cuphead* con la temática medieval de *Dark Souls*. Si ese crossover se llevara a cabo, haría falta encomendarse más que al sol para llegar al final.



MARIO SUPERSTAR ODYSSEY

El modo Foto es una garantía de belleza en cualquier título que lo incluya, pero lo que han hecho algunos fans con _Super Mario Odyssey_ es digno de estar en un museo no ya del videojuego, sino del cine.
Puede que Mario fracasara en su salto al cine con aquella infame película, pero nunca es tarde si la dicha es buena, y el eclecticismo de trajes y objetos de su última aventura lo ha convertido, al fin, en una superestrella de Hollywood. Aquí, lo podéis ver en los remakes de "E.T." o "El último samurái", y también hay quien lo ha convertido en "El lobo de Wall Street", en el payaso de "It", en astronauta de "Gravity"... ¡Que le den el Óscar!

LA MEMEZ DEL MES

Tango Gameworks tiró de mejunje Art Attack para The Evil Within 2

Perdón por el retraso... pero no habíamos caído hasta ahora en que Tango Gameworks y Bethesda se habían inspirado en Art Attack, el mítico programa de Disney, para plantear la dirección artística de *The Evil Within 2*. Si sois de los que nacieron en los 80 y los 90, especialmente, seguro que guardáis gratos recuerdos (o no) del llamado mejunje Art Attack, una mezcla de cola y agua a partes iguales con papel de periódico que servía para hacer todo tipo de manualidades. Pues bien, parece que los miembros del estudio siguieron a pies juntillas la receta de Jordi Cruz (no confundir con el chef) y, como buenos artemaniacos, les quedó un engrudo rico, rico... y con fundamento.



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **1.527**





¿Cuál de los regresos recientemente anunciados os apetece más?

1

TOMB RAIDER

40% DE VOTOS

Filtrado hace meses, Square Enix ha anunciado, por fin, que hay una nueva aventura de Lara Croft en desarrollo, a priori con el título de *Shadow of the Tomb Raider*. Tras el estupendo reseteo de 2013 en la isla de Yamatai y la gran continuación en Siberia en 2015, hay muchas ganas de saber cuál será el próximo destino de la veterana y rejuvenecida arqueóloga.

2

BAYONETTA 3

34% DE VOTOS

Platinum Games ha creado ya varias sagas de culto, pero ninguna se puede comparar a *Bayonetta*, cuya tercera entrega volverá a repetir exclusividad con Nintendo, en este caso en Switch. Esperemos que, esta vez sí, no sólo sea un éxito por su calidad, sino también por su volumen de ventas.





3

MEGA MAN 11

13% DE VOTOS

Tras infinidad de recopilatorios y el olvidable intento de Keiji Inafune de hacer algo similar con *Mighty No. 9*, Capcom por fin se ha decidido a dar una nueva oportunidad en forma de entrega numerada a su azulado robot, cuyos fans llevaban esperando nada menos que desde 2010. En verano, volveremos a dar saltos bidimensionales como los de siempre.

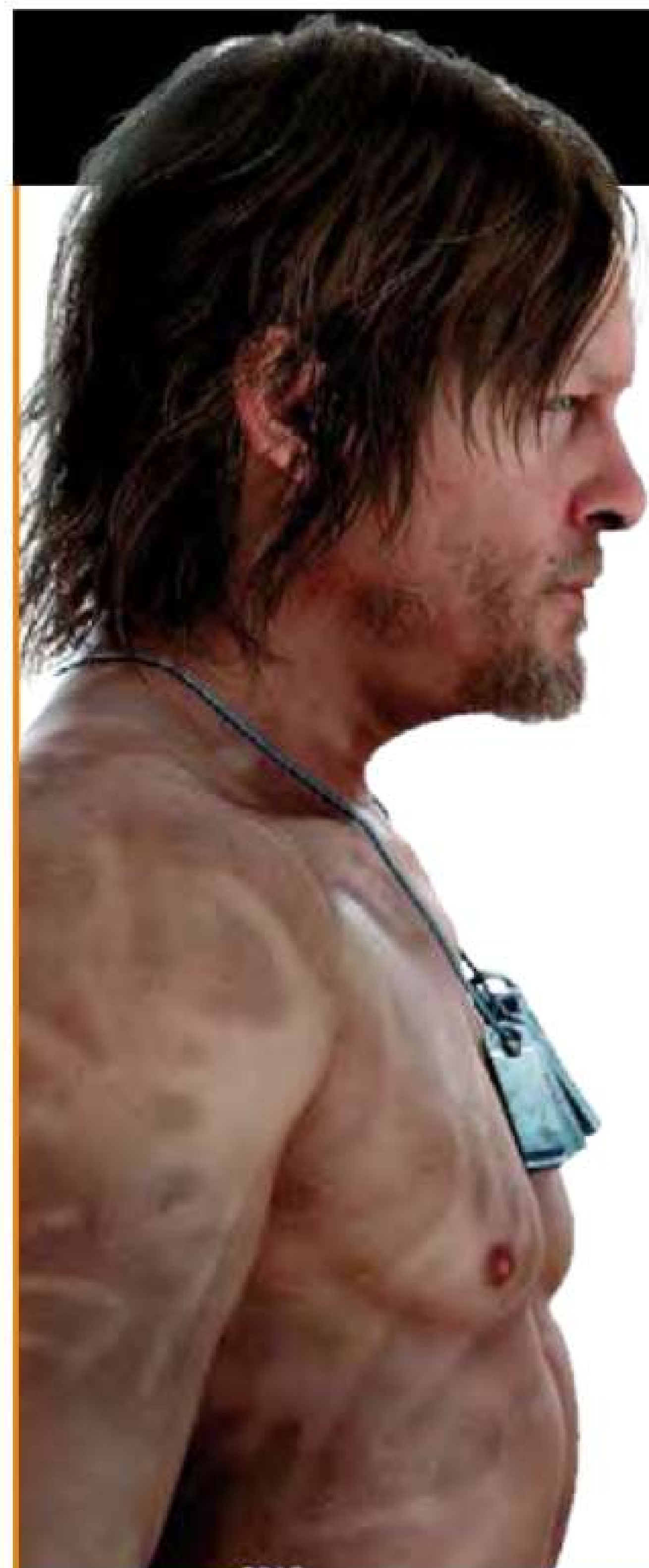
4

SOUL CALIBUR VI

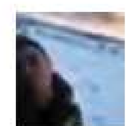
13% DE VOTOS

Bandai Namco desenvainará de nuevo el metal de su saga de lucha con armas en 2018, para devolverle el fulgor perdido en sus últimas entregas, especialmente *Lost Swords*, un free-to-play lanzado en PS3 en 2014. Ojalá Sophitia, Mitsurugi y compañía hayan entrenado duro.

LA PREGUNTA TONTA



¿De qué narices irá el misterioso argumento de **Death Stranding?**



Kevin Falcon

« Los personajes están en un limbo entre la vida y la muerte, con la opción de renacer como bebés. »



Jesús R. Castillo

« Va del mantenimiento de la educación y la protección de un niño como pilares del futuro. »



Ramón Jover

« Va del tráfico de bebés en almíbar, que le hace la competencia al melocotón y la piña. Juegazo. »



Khalil Hazan

« El malo de "Doctor Strange" sigue a Daryl por el espacio para robarle al bebé, que es Mary Poppins reencarnada. »



José Luis Valverde

« Psycho Mantis destruye el mundo y un joven soldado deberá lidiar con sus juegos psicológicos-alucinógenos. »



Juan De Dios Doval

« Es un juego de Hideo Kojima: si entiendes qué leches de argumento tiene, te devuelven el dinero. »

YA SOMOS



455.000

EN **FACEBOOK**

www.facebook.com/hobbyconsolas



196.000

EN **TWITTER**

@Hobby_Consolas

SUBEN



DISNEY ha comprado 20th Century Fox por 52.400 millones de dólares, entre cuyas licencias se cuentan Los Simpson, X-Men, Alien, Avatar... Ojalá eso suponga el desarrollo de nuevos videojuegos que las usen.



TAKE-TWO, que ha creado un nuevo sello, Private Division, para la publicación de juegos independientes, entre los que se contará el nuevo RPG de Obsidian, los creadores de *Fallout: New Vegas* o *Alpha Protocol.*



BREATH OF THE WILD se llevó el galardón de mejor juego de 2017 en los Game Awards, al batir a *Mario Odyssey, Horizon: Zero Dawn, Persona 5* y *PUBG.* Además, ganó también el premio a la mejor dirección.



DRAGON BALL FIGHTERZ, para el que se ha anunciado un modo que recreará escenas míticas del anime: la transformación en super saiyan en Namek, la muerte de C-16, la pelea final contra Kid Buu...

BAJAN



EL FALLECIMIENTO de Rafael Martínez Moya-Angeler, director general de Nintendo Iberica. Desde las páginas de la revista, le damos gracias eternas por el gran trabajo realizado. Descanse en paz.



LA COSTUMBRE que están cogiendo las compañías que desarrollan para Switch de lanzar supuestos packs físicos y que, luego, alguno de los juegos sea una descarga digital. *Bayonetta 1+2,* el último caso.



LOS RETRASOS de juegos que ya estaban a la vuelta de la esquina. *Ni no Kuni II* se va al 23 de marzo y *Far Cry 5,* al 27 de marzo. Para más largo va *The Crew 2,* que se demora hasta primavera o verano.



LA PLAYSTATION EXPERIENCE, que ha sido mucho más descafeinada que otros años. *Dreams* ha resucitado y hay "remaster" de *Medievil* en camino, pero no hubo ningún anuncio de relumbrón.

 LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



15.094 **unidades se vendieron de *Xenoblade Chronicles 2*** en las dos primeras semanas, de las cuales 5.071 se corresponden con la edición limitada del juego. No llega al volumen de ventas de otras exclusivas de Switch, pero son muy buenas cifras para un J-RPG actual.



34.058 **copias lleva *Star Wars Battlefront II,*** repartidas entre 27.605 de la versión de PS4, 3.752 de la de Xbox One y 2.701 de la de PC. El juego ya ha sido rebajado de precio y, con la fiebre por "Episodio VIII: Los últimos Jedi", es de esperar que la cifra crezca notablemente durante las Navidades.



3.752 **unidades lleva *L.A. Noire,*** una remasterización que no ha funcionado tan bien como otras, pese a la indudable calidad del juego. La versión más vendida ha sido la de Switch, con 1.840 copias, seguida de cerca por la de PS4, con 1.631, mientras que la de Xbox One se ha quedado muy lejos, con sólo 281.



6.767 **son las copias que lleva *LEGO Marvel Super Heroes 2,*** divididas entre las 5.003 de la versión de PS4, las 1.267 de la de Switch y las 497 de la de Xbox One. Queda lejos de otros juegos "de piezas", pero, para haberse lanzado en una época tan competida, entra dentro de lo previsible.

16.102 **unidades lleva vendidas *Need for Speed: Payback,*** de modo que el reparto se realiza tal que así: 14.245 para la versión de PS4, 1.060 para la de Xbox One y 797 para la de PC. Lejos quedan aquellos tiempos en que la saga era de lo más vendido cada año.





2.655 **unidades acumula *Skyrim VR,*** frente a las 1.030 de *DOOM VFR* (el primero es sólo para PS VR, mientras que el segundo también tiene versión de PC). En cuanto a las adaptaciones "estándar" a Switch de *Skyrim* y *DOOM,* llevan 6.423 y 3.528 copias, respectivamente.



114.715 **unidades suma ya *Uncharted: El legado perdido,*** que fue uno de los juegos que mayor repunte experimentaron durante el Black Friday. Con el tiempo, debería ir acercándose a su "hermano" *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, que, en año y medio, lleva 237.359 copias.

LA POLÉMICA

¿Aprobáis las cada vez más precoces ediciones GOTY?

Las compañías cada día tardan menos en sacar las ediciones finales de sus juegos con los DLC, como las de Horizon y Resident Evil 7.





El consumidor elige cuándo apoquinar

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

Las ediciones GOTY son una jugarreta para los fieles que acuden a la misa de apertura de un juego, pero me parece bien que existan, en la medida en que sería pedirle peras al olmo que no existieran los DLC hoy en día. Yo no pago por pases de temporada ni por descargas sueltas, pero sí estoy dispuesto a acudir religiosamente a la tienda si hay un disco que me ofrezca la experiencia completa de un juego, máxime cuando muchas de esas ediciones no se suelen lanzar a 60-70 euros, sino a 40-50 euros. El hecho de que cada vez se acorten más los lapsos de tiempo entre el original y esa versión ampliada me parece una sana tendencia.

Al final, los consumidores somos libres de elegir si compramos un juego de salida o no, sobre todo si la compañía de marras ha anunciado que tendrá contenidos adicionales. No todos los juegos con DLC llegan a tener ediciones GOTY, pero, más o menos, se puede prever qué compañías o sagas pueden tenerlas para decidir si compensa o no esperar. Por ejemplo, el 26 de enero, salen *Monster Hunter World* y *Dragon Ball FighterZ*. Sé que el primero podría llegar a tener una edición Ultimate, pero me lo voy a pillar de salida porque lo voy a exprimir en cooperativo. El segundo, en cambio, lo ignoraré hasta su versión "super saiyan", porque no me parecen decentes ni el pase de temporada de 35 euros ni el hecho de que la música del anime sólo esté en la edición coleccionista...

+ A FAVOR

@HannibalElRojo
"El precio es la espera, pero que cada uno ponga en la balanza qué le parece más conveniente."

@rabaseda
"Rentabilizar las IP es entendible, pero todo lo que toca el tema de los DLC es delicado."

@3cabrillas
"No perjudica: el comprador 'day one' disfruta la exclusividad y el resto, los extras posteriores."



Sólo una edición, e igual para todos

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

Las ediciones GOTY no dejan de ser el reflejo de otro fallo más de la forma en que opera la industria del videojuego hoy día. Primero, porque penalizan al que compra el juego el día de lanzamiento: va a pagar más caro el producto y, aparte, su contenido adicional (si es que quiere picar). Conclusión: demos una buena bofetada al fan, al que nos sigue, al que le gusta lo que hacemos, porque, en el fondo, tratarlo mal es lo más razonable. El fan, tras ver cómo le han tratado una vez, deja de comprar el siguiente juego de la serie "X" el día de lanzamiento, y se espera a que salga la edición GOTY. ¿Conclusión? Las compañías pierden esa importantísima venta inicial porque, como al perro de Paulov, le han enseñado que, tarde o temprano, llegará la edición GOTY más barata. Lo mismo pasa con las vertiginosas bajadas de precio que sufren los juegos de algunas compañías. Lo más curioso de todo es que, al final, los juegos que más venden año tras año son los que no recurren a esta práctica (algunos incluyen el pase de temporada en la caja, lanzando así directamente la edición GOTY). Por eso, como golpe de efecto, las ediciones completas ya han cumplido su papel, pero, con el truco ya aprendido por parte de los usuarios, no tienen mucho sentido. Que lancen el juego completo o incluyan el season pass: de otro modo, lo único que hacen es lanzar un primer producto que nunca venderá al nivel que debería.

+ EN CONTRA

@sergioskain
"Es agotador tener que esperar o tener que pagar varias veces por lo que debería estar de serie."

@GliscorVGC
"Nos hemos acostumbrado a los DLC y la edición GOTY es la que deberían haber lanzado en un principio."

@BorrasPro
"No premian al seguidor fiel de una saga que compra el juego de salida."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un 61% de votos. Votos totales 1.005

Participa en: @Hobby_Consolas



1



2



3



4

Hokuto ga Gotoku

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE, A LO YAKUZA

PLATAFORMAS
PS4

GÉNERO
Aventura / Acción

DESARROLLADOR
Yakuza Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

PRECIO
Desde 51,92 €
(importación)

LANZAMIENTO
8 de marzo
(Japón)

El sangriento manga de artes marciales "El puño de la estrella del norte" ha inspirado multitud de videojuegos desde que empezó a editarse hace más de tres décadas. Sega prepara una nueva aventura de acción para PS4, en la que experimentaremos toda la crudeza de su mundo postapocalíptico.

Si los anteriores juegos basados en "Fist of the North Star" (*Ken's Rage* y *Ken's Rage 2*) se hicieron a imagen y semejanza de *Dynasty Warriors*, esta nueva encarnación tomará como referente a *Yakuza*, ya que está en manos de sus mismos desarrolladores. De hecho, el título del juego es una combinación de palabras entre "Hokuto no Ken" (nombre japonés de la saga) y *Ryū ga Gotoku* ("Como un Dragón", título de la saga *Yakuza* en el país del sol naciente). Incluso muchos de los actores de doblaje de *Yakuza* repetirán en este juego, entre ellos Takaya Kuroda, la voz de Kazuma Kiryu, que, esta vez, interpretará al protagonista Kenshiro. Pero lo más importante es que su estructura, sus mecánicas y su jugabilidad serán un reflejo directo de lo que tan bien funciona en *Yakuza*.

La ciudad de Eden

Hokuto ga Gotoku nos presentará un argumento propio, que unirá un buen puñado de personajes del manga original con otros completamente nuevos. Controlaremos al protagonista, Kenshiro, sucesor del artista marcial Hokuto Shinken, que llega a la ciudad de Eden tras escuchar el rumor de que su desaparecida novia Yuria podría estar viviendo allí.

En un mundo asolado por la guerra nuclear, un lugar como Eden está considerado la "Ciudad de los Milagros": sus recursos de agua y electricidad parecen inagotables, e incluso cuenta con moneda propia y un distrito dedicado al entretenimiento. En sus calles, encontraremos multitud de minijuegos y misiones secundarias, al estilo de *Yakuza*, pero también descubriremos que no todo reluce en Eden, y habrá muchas amenazas a las que enfrentarse a tortazo limpio.

SERÁ COMO UN JUEGO DE LA SAGA YAKUZA, PERO CON LOS PERSONAJES Y EL MUNDO DE ESTE POPULAR MANGA







1 La estética de "El puño de la estrella del norte" tiene claras influencias de "Mad Max".

2 El estilo de artes marciales que emplea Kenshiro le permite golpear los puntos vitales del enemigo.

3 La ciudad de Eden estará llena de sorpresas: personajes con los que hablar, enemigos en busca de pelea, misiones secundarias, etc.

4 Este juego usará el motor gráfico de *Yakuza Kiwami*, en lugar del más nuevo Dragon Engine de *Yakuza 6.* Según Sega, los elementos cel shading de *Hokuto ga Gotoku* son más fáciles de representar con el viejo motor.

5 Fuera de Eden, tendremos un gran espacio de parajes yermos que explorar a bordo de nuestro vehículo, el cual podremos personalizar y mejorar con los materiales que encontremos.

6 Habrá varios minijuegos repartidos por la ciudad. Por ejemplo, en éste, tendremos que servir cócteles a los clientes de un bar.

7 La edición limitada del juego incluirá varios extras, entre ellos la posibilidad de reemplazar el aspecto de Kenshiro por el de Kazuma Kiryu, protagonista de *Yakuza*.







UN MANGA/ANIME NACIDO EN LOS AÑOS 80

"Fist of the North Star" (conocido como "El Puño de la Estrella del Norte" en España, y "Hokuto no Ken" en su título original japonés) es un manga creado por Buronson y Tetsuo Hara, que empezó a editarse en 1983 y llamó la atención por sus altos niveles de sangre y violencia. El protagonista, Kenshiro, domina un arte marcial letal que le permite matar a sus enemigos de forma sanguinolenta, golpeando ciertos puntos clave de sus cuerpos. Tras el manga, llegaron una serie animada, películas, spin-offs, reimaginaciones... y montones de videojuegos.



Aquí TOKIO



70.000.000

de PS4 vendidas en todo el mundo



Mega Man 11, el año que viene para PS4, Xbox One, Switch y PC

Capcom ha celebrado el 30º aniversario de *Mega Man* con el anuncio de esta nueva entrega, que mantendrá la esencia jugable de la mítica saga pero presentará un importante lavado de cara visual. Por otra parte, los ocho *Mega Man X* también desembarcarán en estas plataformas, y los *Legacy Collection* llegarán a Switch.

Un concierto en Japón para celebrar el 20º aniversario de Xenogears

Los días 7 y 8 de abril, una orquesta conducida por el compositor original Yasunori Mitsuda interpretará la banda sonora del inolvidable RPG en Urayasu (cerca de Tokio). Y atención, porque Mitsuda ha mencionado la posibilidad de un remake.





The Caligula Effect Overdose, anunciado para PS4

Este juego de rol de PS Vita, cuya historia es obra del guionista de los primeros *Persona*, tendrá un remake en PS4 con el subtítulo *Overdose*. Está siendo desarrollado con el Unreal Engine 4, e incluirá una nueva protagonista femenina. Además, también habrá serie de animación.



Street Fighter 30th Anniversary Collection, con doce juegos

Capcom no sólo celebra el 30º aniversario de *Mega Man*, sino también el de su icónica saga de lucha. Este gran recopilatorio incluirá las diversas versiones de las tres primeras entregas, y también los tres *Street Fighter Alpha*. Saldrá en mayo para PS4, Xbox One, Switch y PC.



Romancing SaGa 2, ya disponible en todo el mundo

La nueva remasterización de este clásico juego de rol (original de Super Famicom) ya está disponible en todo el mundo para PS4, Xbox One, Switch, PS Vita y PC. No sólo incluye gráficos mejorados, sino también nuevas clases, mazmorras y otros contenidos.



One Piece: World Seeker, aventura en mundo abierto

Bandai Namco y Ganbarion trabajan en el juego de One Piece más ambicioso hasta la fecha: una aventura de mundo abierto con mucha acción y exploración. Saldrá el año que viene para PS4, Xbox One y PC, y ya está confirmado que lo tendremos con textos en castellano y voces en japonés.



2.000.000

de unidades vendidas de Persona 5 (PS4 y PS3) en todo el mundo



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

Los fanboys y los trols, ¿un fenómeno occidental?

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Probablemente muchos tengáis una idea "idealizada" de la sociedad japonesa, por la imagen que los medios dan sobre este país. Cuando la gente piensa en los nipones, se imagina al típico "salaryman" trajeado, con su maletín y trabajando doce horas diarias. Quizá exagere, pero, antes de vivir en Japón, yo tenía esa imagen en la cabeza. En una sociedad así, cabría esperar que la gente fuera muy educada y nunca faltara al respeto a los demás, ¿verdad? Pues es una utopía que se desmonta fácilmente con sólo visitar los foros de videojuegos, para comprobar que aquí también tienen la figura del trol.

Los japoneses no son una excepción a la hora de usar el anonimato que brinda Internet. Aquí, entra en escena el archiconocido 2ch (versión original y japonesa de 4ch). El sitio web es un hervidero de trols (si es que se les puede llamar así). Allí, es demasiado fácil encontrar comentarios racistas, y peleas entre los propios japoneses en los comentarios, que aprovechan para decir todo lo que desean. Por supuesto, también hay usuarios "normales" que no insultan a nadie, aunque, en general, navegar por aquí no es una experiencia demasiado agradable.

Atacando al fanboy

Otro término que a veces se mezcla y confunde con el de trol es el de fanboy. Así como en España tenemos nuestra propia "jerga" para referirnos a los seguidores de ciertas marcas en Internet, los japoneses también la tienen. Los apodos han ido cambiando con el tiempo, pero nombraré los que se utilizan actualmente. La forma educada es utilizar la palabra "shinja", la cual se podría traducir como "fanático". Por ejemplo, "Nintendo shinja" (fan de Nintendo). Sin embargo, también hay sobrenombres despectivos para todos, ya sean fans de PlayStation, Nintendo o Xbox (que no de Microsoft). En los foros de videojuegos (especialmente en el nombrado antes), es común encontrar usuarios usando estos apodos. A la hora de hablar de los fans de Sony, se suelen referir a ellos como "cucarachas", un apodo desagradable. La historia del porqué es muy larga como para resumirla aquí. En cuanto a los aficionados a Nintendo, se les suele llamar "cerdos", según se dice, debido al parecido en la pronunciación entre el "ten" de Nintendo y "ton" (una forma de decir cerdo en japonés). Hay otras historias que explican que el origen de este "mote" es diferente, pero esta argumentación parece ser la más extendida. Más amable para los aficionados a Nintendo es "Ninshin", que, traducido, sería "embarazo". Se trata de una simple abreviación de "Nintendo shinja". Por último, le toca a Xbox. Lamentablemente, debido a la falta de popularidad de la plataforma en tierras niponas, la gente suele ignorar a los fans de esta marca. Son más populares las peleas entre aficionados de Sony y Nintendo, por lo que es más difícil encontrar menciones a ella. Sin embargo, hay bastantes comentarios en los que se llama "chikan"a los aficionados de Xbox, palabra con dos traducciones, dependiendo de los kanjis usados. La más extendida es la de "manoseador" ("chikan" se utiliza para referirse a la gente que aprovecha para meter mano en el transporte público). El término empezó a usarse debido a que parte de los juegos con los que se trató de vender la primera Xbox en Japón tenían un poso erótico (como *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleybal*).

Sobra decir que esto no se aplica a la mayoría de japoneses, sino a un pequeño porcentaje, como pasa en el resto del mundo, porque, al final, no somos tan distintos. Insultos gratuitos a los fans de otras marcas están a la orden del día en todo el globo, ya sea en foros de videojuegos o en los comentarios de un vídeo de Youtube. Lo ideal es que cada uno consuma lo que quiera, sin insultar al resto, aunque, por ahora, suena a utopía... ■



■ A la izquierda, en la gorra, podemos ver escrito "ninshin" y, a la derecha, en la cinta, "chikan" (Xbox). A los usarios de PS4, despectivamente, se les llama "cucarachas".

LOS MOTES DESPECTIVOS, COMO ES "CUCARACHA", SE USAN PARA INSULTAR A LOS FANS DE DETERMINADAS MARCAS





100 CITAS IMPRES






El año que ya empieza promete darnos una alegría tras otra desde el mismo mes de enero, así que hemos recopilado en una suerte de calendario estacional todo lo que traerá consigo. ¿Será aún mejor que 2017?



CINDIBLES

PARA 2018





Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



INVIERNO 2018



1 EL CES DE LAS VEGAS, LA PRIMERA GRAN FERIA DEL AÑO

■ TECNOLOGÍA ■ DEL 9 AL 12 DE ENERO

No es una feria dedicada a videojuegos, pero los fabricantes de hardware siempre se dejan caer por el CES para hablar de realidad virtual, tarjetas gráficas, televisores de nueva generación... Microsoft tiene aquí una buena oportunidad para dar detalles de HoloLens, su visor de realidad aumentada, o bien en la GDC, que se celebrará del 19 al 23 de marzo.


DIGIMON CYBER SLEUTH: HACKER'S MEMORY


LOST SPHEAR

2 CHUPINAZO ROLERO

■ PS4 - SWITCH - PC - VITA ■ 19 Y 23 DE ENERO
■ BANDAI NAMCO / SQUARE ENIX ■ ROL

Tras el parón navideño, Bandai Namco reactivará el ritmo de lanzamientos el 19 de enero, con *Digimon Cyber Sleuth: Hacker's Memory*, un RPG basado en la famosa serie de Toei Animation, que llegará tanto a PS4 como a Vita (en el último caso, sólo en digital). Con la participación de viejos conocidos como Agumon o Gabumon, nos veremos envueltos en un conflicto entre hackers.

Square Enix también se unirá al inicio rolero de año el 23 de enero, con *Lost Sphear*, un título para PS4, Switch y PC que, como *I am Setsuna*, replicará cómo eran los J-RPG de la era de los 16 bits, pero con tecnología actual. En este caso, si lo queréis físico, sólo estará disponible en la tienda oficial de Square.





3 DRAGON BALL FIGHTERZ

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 26 DE ENERO ■ ARC SYSTEM WORKS (BANDAI NAMCO) ■ LUCHA

Bola de Dragón Z es una serie inmortal, y da igual que terminara en los años 90, porque se han seguido lanzando videojuegos basados en ella hasta la saciedad. Sin embargo, ninguno nos había entusiasmado tanto como éste, desarrollado por Arc System Works, aclamados por sagas de lucha de culto como *BlazBlue* y *Guilty Gear*. Apostando por un estilo en 2,5D (con jugabilidad bidimensional, pero cambios de plano tridimensionales para destacar los ataques especiales), el estudio japonés ha conseguido lo que nadie antes, ni siquiera él mismo con *Extreme Butoden* o *Supersonic Warriors*: hacer una réplica exacta del manganime, desde el tipo de dibujo hasta los movimientos y la forma de luchar de cada personaje, pasando por situaciones legendarias, como el Kamehameha padre-hijo de Goku y Gohan contra Célula o la destrucción de todo un planeta. La polémica del pase de temporada y los contenidos exclusivos de la edición coleccionista ha minado un poco su imagen, pero lo cierto es que éste es, sin duda, el deseo que le habríamos pedido a Shenron tras recolectar las siete Bolas de Dragón.

Tras coger velocidad de crucero, esta generación ya no da tregua con su ritmo de juegazos, y muestra de ello es la avalancha que vamos a tener sólo en el primer trimestre.



4 MONSTER HUNTER WORLD

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 26 DE ENERO ■ CAPCOM ■ ROL

Muy vinculada primero a PSP y luego a 3DS, *Monster Hunter* se ha convertido en una de las mejores sagas del ámbito portátil, sobre todo en Japón, donde es una religión. Sin embargo, ni en sobremesa ni en Occidente ha logrado las ventas que se merecería por calidad. Capcom quiere darle la vuelta a la tortilla con esta nueva entrega, que será la primera que se lance a la vez en todo el mundo y que, además, permita a los usuarios de Europa y Estados Unidos compartir cacería con la comunidad nipona. El juego mantendrá la dificultad de siempre, pero se harán concesiones para que los neófitos puedan acceder a la saga sin morir en el intento, con opciones como la de pedir auxilio a otros, la mayor facilidad para tener siempre localizados a los monstruos grandes o el hecho de poder coger objetos del baúl en plena misión y sin límite. Gracias a la mayor potencia de las consolas de sobremesa, ya no habrá separación entre las diferentes zonas de cada área y cada ecosistema se sentirá tremendamente vivo. Según el productor Ryozo Tsujimoto, como siempre, habrá DLC gratuitos que ampliarán el número de monstruos y misiones.



5 DISSIDIA FINAL FANTASY NT

■ PS4 ■ 30 DE ENERO ■ SQUARE ENIX ■ LUCHA

Tras estrenarse en las recreativas japonesas, este juego de lucha llegará en exclusiva a PS4, con sus espectaculares combates de tres contra tres, en los que manejaremos a personajes de todas las entregas canónicas de *Final Fantasy*, desde el Caballero de la Luz hasta Noctis, pasando por Cloud, Squall, Yitan, Tidus o Lightning.



6 UFC 3

■ PS4 - XBOX ONE ■ 2 DE FEBRERO ■ EA SPORTS ■ LUCHA

A diferencia del resto de sagas deportivas de EA, *UFC* tiene entregas "sólo" cada dos años, por lo que será un doloroso placer volver a ver a Conor McGregor y compañía curtiéndose el lomo. El sistema de animaciones se ha reconstruido por completo para que las luchas sean más fluidas, y el modo Carrera será más profundo, con decisiones que tomar fuera del octágono.



7 KINGDOM COME DELIVERANCE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 13 DE FEBRERO ■ DEEP SILVER ■ ROL

Acostumbrados a la fantasía "irreal", este RPG de los checos de Warhorse Studios puede ser una de las sorpresas más agradables de 2018, pues se inspirará en hechos históricos para recrear la época medieval de manera realista. Habrá luchas con espada o asaltos a castillos, pero también tiempo para el sigilo y la investigación.



8 REMAKES DE CLÁSICOS

Aunque a veces se critique a las compañías por hacer remakes (bien porque puedan pervertir la obra original o porque su concepto pueda no ser igual de atractivo hoy que en su día), lo cierto es que siempre es un placer revivir ciertos juegos... o descubrirlos, si aún no se había tenido la ocasión.



SHADOW OF THE COLOSSUS

■ PS4 ■ 6 DE FEBRERO ■ BLUEPOINT GAMES ■ AVENTURA

La segunda aventura de Fumito Ueda dejó una huella imborrable, pero era tan ambiciosa que PS2 se le quedaba corta por momentos (ay, aquellas ralentizaciones). Con este remake de Bluepoint, que sólo afectará a la parcela visual (el contenido y la jugabilidad serán los mismos), volveremos a sentir la magia y la pena de escalar y matar a sus dieciséis colosos.



RESIDENT EVIL 2

■ ¿PS4 - XBOX ONE - PC? ■ ¿OTOÑO? ■ CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR

Anunciado en verano de 2015, poco o nada se sabe del remake de la que para muchos es la mejor entrega de *Resident Evil*, la que protagonizaron Leon S. Kennedy y Claire Redfield en PSOne, N64 o Dreamcast a finales de los 90. ¿Mantendrá las cámaras fijas? Una vez lanzados *RE7* y sus DLC, 2018 debería ser el año de volver a la comisaría...



SYSTEM SHOCK

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ NIGHTDIVE STUDIOS ■ AVENTURA

Lanzado exclusivamente en PC en 1994, el antecesor de *Bioshock* es un juego de culto, y volverá de la mano de veteranos de sagas como *Fallout*, *Mass Effect* o la propia *Bioshock*, que han consultado a miembros del equipo original. En la piel de un hacker, deberemos sobrevivir al horror, a la opresiva atmósfera de Citadel Station y a una IA denominada SHODAN.



9 OWLBOY

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH ■ 13 DE FEBRERO ■ D-PAD STUDIO (SOEDESCO) ■ PLATAFORMAS

Lanzado para Steam en diciembre de 2016 tras un desarrollo de nueve años, este maravilloso plataformas indie de D-Pad Studio aterrizará por fin en PS4, Xbox One y Switch. Gracias a la editora holandesa SOEDESCO, lo hará, además, acompañado de una edición física. El protagonista será Otus, un niño-búho mudo que deberá enfrentarse a unos piratas del cielo y a una serie de monstruos que han aparecido en su pacífico mundo, ubicado en las nubes. Combinando habilidades de vuelo y acarreando a otros personajes y objetos (que podremos utilizar como proyectiles, por ejemplo), podremos avanzar por sus maravillosos niveles en 2D y derrotar a diversos jefes. Sus coloridos y pixelados gráficos os enamorarán antes incluso de San Valentín.

10 DYNASTY WARRIORS 9

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ MUSOU ■ 13 DE FEBRERO ■ KOEI TECMO

Omega Force llega a saturar con sus múltiples musous (batallas contra centenares de enemigos clónicos), pero éste será diferente, pues significará el debut de su saga estrella en los mundos abiertos, algo que se ha aprovechado para plantear nuevas formas de moverse por el entorno, como escalar paredes o saltar por los tejados, que se añadirán a nuevos tipos de combo.

El estudio nipón también es famoso por sus adaptaciones de manga y, precisamente, se acaba de confirmar que, el 20 de marzo, recibiremos en Occidente *Attack on Titan 2*, que, además de a PS4, Xbox One y PC, también llegará a Switch.



11




GRAVEL


MONSTER ENERGY SUPERCROSS

MILESTONE Y SUS TÍPICAS POLVAREDAS

■ PS4 - ONE - PC - SWITCH ■ 13 DE FEBRERO Y PRINCIPIOS DE 2018 ■ MILESTONE ■ VELOCIDAD

Milestone es otro estudio con fama de churrería, pues saca una caterva de títulos de velocidad cada año. Basta con ver su inicio de 2018, para el que tiene previstos dos juegos (a los que se sumará *MotoGP 18*, previsiblemente en junio). *Monster Energy Supercross*, fechado para un genérico "principios de 2018" tiene pinta de ser, en buena medida, un *MXGP* con circuitos y diseños de otro campeonato de motocross diferente (y bastante desconocido). Sin embargo, *Gravel* es una nueva IP que apunta más alto, con carreras de coches reales que transcurrirán por bosques, dunas o montañas nevadas. Llegará el 13 de febrero y, a diferencia de su "hermano", no tendrá versión para Switch, al menos por ahora.

12 REMAKES DE J-RPG NINTENDEROS

Las consolas de Nintendo han concedido siempre una gran importancia al género del J-RPG. A principios de año, veremos hasta tres remakes de clásicos... aunque uno ha dado la espantada.

SECRET OF MANA

■ PS4 - PC - VITA ■ 15 DE FEBRERO ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Exclusivo de SNES allá por 1994 (e incluido en SNES Mini), Square Enix ha decidido que el remake de este clásico se lance en PS4, Vita y PC. Estaba previsto sólo en digital, pero, finalmente, también habrá edición física a 40 €. Se está remozando en lo jugable y lo visual, llegará en castellano y con cooperativo para tres.



SHIN MEGAMI TENSEI STRANGE JOURNEY REDUX

■ 3DS ■ PRINCIPIOS DE 2018 ■ ATLUS ■ ROL

Lanzado en DS en 2009, el original no salió en Europa, pero sí que tendremos la conversión de este J-RPG de ciencia ficción, que nos llevará a investigar una invasión demoniaca. La historia estará ampliada, con nuevos personajes, más finales y una mazmorra inédita.



RADIANT HISTORIA PERFECT CHRONOLOGY

■ 3DS ■ 16 DE FEBRERO ■ ATLUS ■ ROL

He aquí otro J-RPG exclusivo de DS, éste de 2010, de cuando Atlus sólo se atrevía a sacar sus juegos en Japón y Norteamérica. Esta revisión tendrá gráficos renovados, una historia ampliada, nuevos personajes... Además, Atlus también lanzará en 3DS *The Alliance Alive*.



13



METAL GEAR SURVIVE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 22 DE FEBRERO ■ KONAMI ■ ACCIÓN

Muchos le han puesto la cruz (y no sin razón) por la forma en que maltrata el canon de *Metal Gear*, por su precio reducido (40 €) o por el copia-pega de escenarios de *The Phantom Pain*, pero quizá haya que concederle el beneficio de la duda a este spin-off, aunque sólo sea por el juego que pueden dar las mecánicas heredadas de Big Boss. La aventura se ambientará tras los sucesos de *Ground Zeroes*, en una realidad paralela provocada por la aparición de un agujero de gusano, de modo que nos enfrentaremos a amenazas biológicas, tanto en la campaña en solitario como en el cooperativo para cuatro. Al margen de los disparos y el sigilo, deberemos gestionar una base para obtener alimentos y materias primas.



14 HACK AND SLASH REMASTERIZADOS

Durante los primeros meses de 2018, podremos revivir algunos de los mejores hack and slash de la historia, varios de los cuales servirán como aperitivo para las secuelas que están por venir, probablemente, este mismo año. Brujas, demonios o caballeros no se andan con chiquitas.



BAYONETTA 1+2

■ SWITCH ■ 16 DE FEBRERO
■ PLATINUM GAMES ■ ACCIÓN

Platinum Games es una de las compañías más dadas a firmar acuerdos de exclusividad con las compañías fabricantes de consolas, y su relación con Nintendo es excelsa, después de haber lanzado *Mad World* en Wii o *The Wonderful 101* y *Bayonetta 2* en Wii U. Precisamente, este último tendrá una segunda vida en Switch, por medio de un pack de 60 € que lo incluirá en formato físico, junto con una copia digital del primer *Bayonetta*, que también se adaptó a Wii U en su momento. También se podrán adquirir por separado en digital, a 30 € cada uno. La bruja más piruja volverá a deleitarnos con sus coreografías de combos, como el perfecto aperitivo para la tercera entrega, anunciada recientemente como exclusiva de Switch.



DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 13 DE MARZO ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

Antes que a Bayonetta, el genio Hideki Kamiya engendró a Dante Sparda, un pionero del hack and slash, un género evolucionado a partir del beat'em up clásico. Los tres primeros *Devil May Cry* sentaron cátedra en PS2, y ya se remasterizaron para Xbox 360 y PS3 allá por 2012. Esa misma edición desplegará sus alas en PS4, One y PC, a 60 fps, como aparente aperitivo de *DMC5*. Saldrá a 30 €, un precio más atractivo que el de *Bayonetta* y el de *Dragon's Crown Pro*, si bien son juegos más antiguos.



DRAGON'S CROWN PRO

■ PS4 ■ PRIMAVERA ■ ATLUS ■ ACCIÓN

Más beat'em up que hack and slash, este juego de Vanillaware ya nos dejó prendados en PS3 y PS Vita en 2013. La remasterización para PS4 estaba anunciada sólo para Japón (donde se pone a la venta el 8 de febrero), pero Atlus ya ha confirmado que también la traerá a Occidente en primavera... a un precio de 50 eurazos, eso sí. Esta nueva edición mejorará los gráficos con una resolución de hasta 4K y hará gala de una banda sonora que se ha regrabado con una orquesta. Su cooperativo para cuatro y sus estilosa apariencia volverán a ser sus mayores fortalezas.

15

SALTOS DESDE DIGITAL A FÍSICO

A lo largo de 2018, muchos juegos darán el salto de digital a físico, algunos como exclusivas limitadas de ciertas tiendas online (como *What Remains of Edith Finch*) y otros con ediciones más pensadas para el gran público.



WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

■ PS4 - SWITCH ■ PRINCIPIOS DE 2018 ■ LIZARDCUBE (HEADUP GAMES) ■ PLATAFORMAS

La puesta al día del clásico de Master System se puso a la venta en abril de 2017, pero sólo en formato digital. Por suerte, gracias a la editora Headup Games, tendremos una edición física. Eso sí, sólo llegará PS4 y Switch (no así a Xbox One) y lo hará a un precio de 40 €, cuando en digital se puso a la venta a 20 €...



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ¿PRINCIPIOS DE 2018? ■ DECK NINE (SQUARE ENIX) ■ AVENTURA

El 20 de diciembre, se puso a la venta el tercer y último episodio digital de esta precuela de *Life is Strange*, y lo lógico es que Square Enix anuncie pronto su edición "palpable", como ya hizo con el original, que se lanzó en físico a principios de 2016, después de que, durante 2015, hubiese salido en digital dividido por capítulos.



16

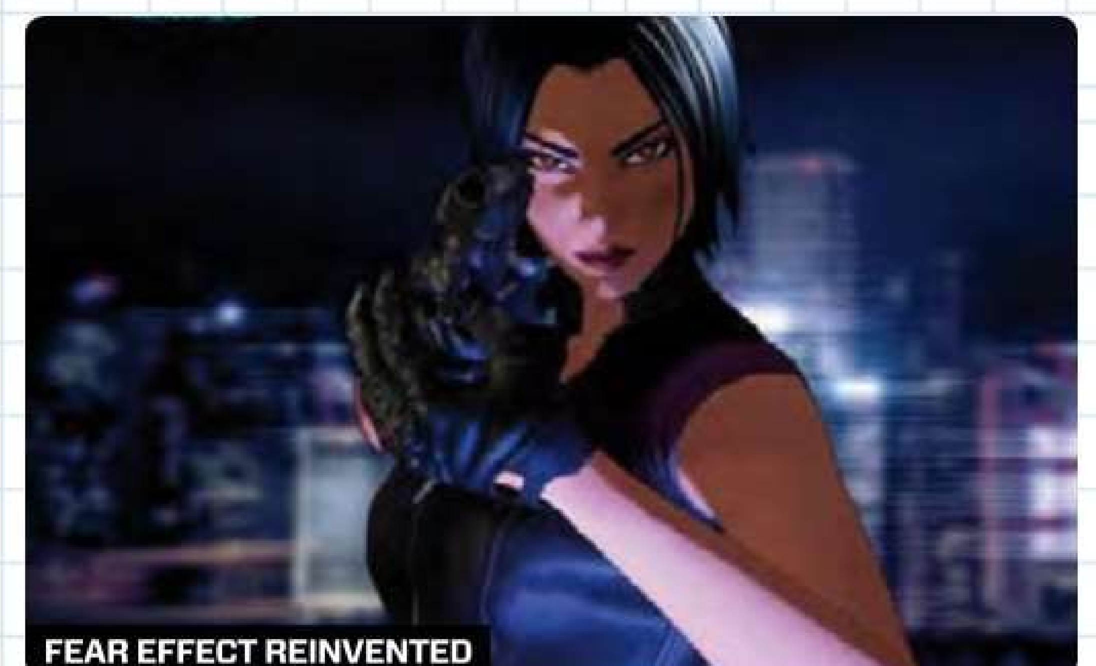
YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE

■ PS4 ■ 20 DE MARZO ■ SEGA ■ AVENTURA

La última aventura de Kazuma Kiryu, alias el Dragón de Dojima, llegará a Occidente con "sólo" quince meses de retraso respecto a Japón. Al ser la primera entrega creada expresamente para PS4, hará gala del Dragon Engine, un nuevo motor gráfico que ha permitido recrear Kamurocho mejor que nunca y añadir una nueva área inédita en la saga, Onomichi, inspirada en Hiroshima. El juego será una continuación de la quinta entrega, lanzada en PS3 en 2015, de modo que Kiryu, tras pasar tres años en la cárcel, se encontrará con que su ahijada, Haruka, ha sido madre y está en coma, por lo que le tocará cuidar del bebé e investigar lo sucedido. Preparaos para una aventura cuyas numerosas escenas de vídeo serán dignas de una película de mafiosos, aunque, como de costumbre, llegará con voces en japonés y textos en inglés.

17


FEAR EFFECT SEDNA


FEAR EFFECT REINVENTED

FEAR EFFECT POR PARTIDA DOBLE

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ PRINCIPIOS DE 2018 / 2018 ■ SUSHEE GAMES ■ ACCIÓN

Fear Effect, la veterana saga que Eidos desarrolló para la primera PlayStation, volverá a la vida en 2018, y lo hará doblemente de la mano del estudio indie Sushee Games. Por un lado, a principios de año, lanzará *Fear Effect Sedna*, que se financió en Kickstarter, en PS4, Xbox One, Switch y PC. Se trata de una nueva entrega que apostará por la estrategia en tiempo real, con una perspectiva isométrica y el manejo simultáneo de cinco personajes. Por otro lado, más adelante, distribuirá *Fear Effect Reinvented* para las mismas plataformas, aunque, en este caso, será un remake de la primera entrega, por lo que volveremos a las calles de Hong Kong, pero con mejoras tanto en lo visual como en lo jugable.





18

SEA OF THIEVES

■ XBOX ONE - PC ■ 20 DE MARZO ■ RARE ■ AVENTURA

Hace tiempo que Rare no es la que era, en parte porque, durante varios años, Microsoft la puso a cargo de la saga *Kinect Sports*, pero su nuevo proyecto para Xbox One puede ser uno de los grandes tapados de 2018. *Sea of Thieves* será una aventura de ambientación pirata y enfocada al cooperativo, de modo que nos enrolaremos en una tripulación junto a varios amigos y surcaremos los mares en busca de islas donde rapiñar tesoros. Lejos de estar vacío, el mundo abierto del juego estará plagado de peligros, entre ellos otros bucaneros humanos que nos podrán dar para el pelo... o colaborar con nosotros, según se tercie.

La otra particularidad de esta exclusiva serán sus desenfadados y coloridos gráficos de estilo cartoon, muy en la línea de Rare. Durante algún tiempo, se pudo reservar a 25 €, lo que invitaba a pensar en un desarrollo de perfil bajo, como sucedió con *ReCore*, pero, finalmente, será un juego de 60 €, lo cual es buena señal.

19



A WAY OUT



FE

EA SUBE SU APUESTA POR LOS INDIES

■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH ■ 23 DE MARZO / PRINCIPIOS DE 2018 ■ HAZELIGHT STUDIOS / ZOINK! ■ AVENTURA

Electronic Arts tiene grandes estudios en cartera, pero también está apoyando los desarrollos indies. Así, el 23 de marzo, tendremos en PS4, One y PC *A Way Out*, una aventura cooperativa (local u online, con la peculiaridad de que sólo hará falta que una de las dos personas tenga el juego) en la que deberemos fugarnos de una cárcel, con mecánicas muy variadas: sigilo, conducción, tiroteos... En una fecha por determinar, tal vez febrero, llegará *Fe*, una preciosa aventura para PS4, One, PC y también Switch en la que tendremos que comunicarnos con la naturaleza.



20 GOD OF WAR

■ PS4 ■ PRINCIPIOS DE 2018 ■ SANTA MONICA STUDIO ■ ACCIÓN

El regreso de Kratos, que estará acompañado por su hijo esta vez, no tiene aún fecha oficial, pero podría ser el 22 de marzo, por una filtración reciente en la PS Store. Sea o no, lo cierto es que ésta es la exclusiva first party más importante de PS4 para su futuro inmediato, pues hablamos de una saga capaz de vender consolas. Corey Barlog, el director, ha dicho que la aventura durará entre 25 y 35 horas, es decir, mucho más que cualquiera de las previas. La mudanza a la mitología nórdica, el cambio de cámara o la importancia de la narrativa, apoyada sobre la relación de Kratos con su hijo, prometen ser manjares dignos de los dioses.



21

NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO

■ PS4 - PC ■ 23 DE MARZO ■ LEVEL-5 ■ ROL

Debía ser el primer juegazo de 2018, pues estaba previsto para el 19 de enero, pero, finalmente, saldrá el 23 de marzo, ya que Level-5 necesitaba más tiempo para pulirlo. Como si de una película de Studio Ghibli se tratara, viviremos la historia de Evan Pettiwhisker, un niño rey que ha sido destronado y deberá recuperar sus dominios, en una bella y mágica aventura.



22

EXTINCTION

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ PRINCIPIOS DE 2018 ■ IRON GALAXY ■ ACCIÓN

En este juego de acción en tercera persona, un centinela llamado Avil deberá hacer frente a gigantescos ogros y a sus hordas de esbirros para evitar la extinción de la humanidad. Así, podremos desplazarnos con gran agilidad por los entornos, de modo que la única forma de derribar a los colosos será decapitándolos... cosa que dificultarán sus muchas protecciones.



PRIMAVERA 2018

23 FAR CRY 5

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 27 DE MARZO ■ UBISOFT ■ AVENTURA

Se ha retrasado un mes para acabar de pulirlo, pero *Far Cry 5* lo tiene todo para convertirse en una experiencia religiosa. Tras el spin-off *Primal*, Ubisoft Montreal ha vuelto a empuñar las armas de fuego para ofrecernos una entrega bestial, que se podrá jugar, de principio a fin, en cooperativo junto a un amigo.

Pese a lo que ha escocido entre algunos sectores, la ambientación puede ser, fácilmente, la más atractiva que ha habido nunca en la saga. El juego nos trasladará a Hope County, una recreación bastante precisa del estado de Montana, adonde se desplazaron los miembros del estudio para capturar numerosos elementos con técnicas de fotogrametría, así como bosques, ríos, cultivos, carreteras... Allí, nos las veremos con la Puerta del Edén, una secta religiosa que tiene a la comunidad atemorizada y cuyos miembros, liderados por el "profeta" Joseph Seed, serán una personificación de Jesús y los doce apóstoles. El protagonista será nuestro propio personaje creado, pero la narrativa estará muy cuidada, sobre todo por el perfil de la gente que nos ayudará, como un cura peleonero o una tabernera cuya familia fue maltratada por la secta. Como siempre, tendremos a nuestra disposición armas de fuego y vehículos para liar la marimorena, pero, en esta ocasión, también habrá avionetas o un perro que no dará tregua a los enemigos.



VAMPYR

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ PRIMAVERA ■ DONTNOD ENTERTAINMENT ■ ROL

Ambientado en el Londres de 1918, este RPG de acción de los creadores de *Life is Strange* y *Remember Me* estará protagonizado por un médico veterano de la I Guerra Mundial que se ha convertido en un vampiro. Esa tesitura se aprovechará para plantear dilemas morales que condicionarán decisivamente la narrativa. Por ejemplo, si decidimos alimentarnos de inocentes para mejorar nuestras habilidades, puede que algún barrio llegue a colapsarse.



STATE OF DECAY 2

■ XBOX ONE - PC ■ PRIMAVERA ■ UNDEAD LABS ■ AVENTURA

Los juegos con multijugador cooperativo son una prioridad para Microsoft, y buenos ejemplos de ello son tanto *Sea of Thieves* como esta otra exclusiva de mundo abierto, en la que, si bien podremos ir a nuestra bola, convendrá unirse a tres amigos para sobrevivir a las hordas de zombis. Cada personaje podrá potenciar unas habilidades determinadas y será fundamental recabar recursos para crear objetos o fortificar nuestra base, por ejemplo.

La primavera alterará más que la sangre, con fanáticos sectarios, vaqueros del viejo Oeste, androides rebeldes, superhéroes destructibles, vampiros, zombis y mucho más.

26



TENNIS WORLD TOUR



AO TENNIS

REVÉS A DOS MANOS

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ PRIMAVERA / 16 DE ENERO ■ BREAKPOINT STUDIO / BIG ANT STUDIOS ■ DEPORTIVO

Llevábamos toda la generación sin un solo juego de tenis y, en apenas unos meses, nos van a llegar dos. El que mejor pinta es *Tennis World Tour*, para PS4, Xbox One, Switch y PC, que llegará en primavera, con la firma de Breakpoint, un estudio formado por veteranos de la saga *Top Spin*. Antes, el 16 de enero, llegará a PS4 y Xbox One *AO Tennis*, un juego que se acaba de anunciar y que tendrá la licencia del Open de Australia y, aparentemente, algún tipo de acuerdo con Rafael Nadal. Lo firma Big Ant Studios, un desconocido equipo aussie que ha desarrollado juegos de cricket y rugby.



27

BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ PRIMAVERA ■ ARTPLAY ■ AVENTURA

Salvo que se retrase otra vez, este sucesor espiritual de *Castlevania*, financiado en Kickstarter en 2015 y luego "adoptado" por 505 Games, debería ver la luz en primavera. Dado que Koji Igarashi es la mente pensante detrás del proyecto, se trata de un metroidvania con enormes escenarios bidimensionales para explorar con libertad. De la saga de Konami se mantendrán también la ambientación gótica-vampiresca o la música de Michiru Yamane. La protagonista será Miriam, una huérfana marcada por una maldición que hace que su piel se cristalice poco a poco. Para intentar curarse, deberá atravesar un castillo infestado de demonios y derrotar a jefes finales, con una vistosa parcela estética que tirará de numerosos planos en 2'5D.



28

DETROIT BECOME HUMAN

■ PS4 ■ PRIMAVERA ■ QUANTIC DREAM ■ AVENTURA

David Cage volverá a la línea del genial *Heavy Rain* con esta aventura de corte cinematográfico protagonizada por tres androides en una versión futurista de Detroit donde los robots han empezado a mostrar emociones y tener comportamientos extraños. Concretamente, serán un ayudante de policía (Connor), un rebelde antisistema (Markus) y una asistenta del hogar (Kara). Todos ellos podrán morir en función de las decisiones que tomemos (algunas de las cuales no serán necesariamente obvias) y las acciones que vayamos realizando, que tendrán decenas de ramificaciones. Además, cada protagonista contará con ciertas mecánicas específicas, como la habilidad de Connor para reconstruir crímenes. Por si eso fuera poco, la música, el cuidado doblaje al castellano y el nuevo motor gráfico de Quantic Dream nos harán dudar de si estamos viendo una película o un juego.



29 CRACKDOWN 3

■ XBOX ONE - PC ■ PRIMAVERA ■ SUMO DIGITAL / REAGENT GAMES ■ ACCIÓN

La tercera entrega de *Crackdown* es una excepción dentro de la política de comunicación de Microsoft de anunciar juegos a corto-medio plazo, en la medida en que se dio a conocer en el E3 2014 y sigue sin tener una fecha concreta (iba a acompañar a Xbox One X el pasado 7 de noviembre, pero se acabó retrasando). Aun así, a poco que se parezca a la primera entrega, puede ser un exclusivo muy disfrutable.

Por un lado, habrá un modo Campaña que permitirá el cooperativo para cuatro jugadores, de modo que nos enfrentaremos a una corporación llamada TerraNova, que ha provocado el caos en la isla de New Providence. En tercera persona, manejaremos a un agente con superpoderes, de modo que podremos dar enormes saltos o usar una mochila propulsora para llegar a cualquier sitio de su mundo abierto, así como usar un arsenal de destrucción masiva, con fusiles de asalto, lanzacohetes, cañones láser... Sumo Digital se ha ocupado de esa vertiente, lo cual debería ser una garantía. Por otro lado, con la firma de Reagent Games, habrá también un modo competitivo para diez jugadores, en el que los escenarios se podrán destruir al 100% y veremos incluso espectaculares derrumbamientos de edificios.



30 LA PRIMERA MITAD DE AÑO DE PS VR













THE INPATIENT

■ PS VR ■ 24 DE ENERO ■ SUPERMASSIVE ■ AVENTURA

Supermassive Games está apostando muy fuerte por la realidad virtual, y su siguiente proyecto es esta precuela de *Until Dawn*, ambientada en los años 50, que nos llevará hasta Blackwood Sanatorium, un psiquiátrico donde encarnaremos a un enfermo con amnesia, al que el tratamiento le hará ver terroríficas alucinaciones.

MOSS

■ PS VR ■ 27 DE FEBRERO ■ POLYARC ■ AVENTURA

Una pequeña y simpática rata llamada Quill será la protagonista de esta aventura plagada de puzles, después de que quede vinculada a un ente mágico, que, claro, será la persona que tenga puesto el casco de PS VR. Así, habrá que explorar y avanzar por una serie de escenarios repletos de pequeños desafíos y combates.

BRAVO TEAM

■ PS VR ■ 7 DE MARZO ■ SUPERMASSIVE ■ SHOOTER

Otra muesca en el revólver de Supermassive será este shooter subjetivo, que será compatible con el Aim Controller de PS VR, que lo hará más inmersivo. La jugabilidad contará con coberturas y movimiento vía teletransporte, pero su verdadera fortaleza será su modo cooperativo para dos jugadores, algo que apenas se ha explotado.

Quizás le falten exclusivas AAA que puedan cumplir el rol de "vendevisores", pero PlayStation VR va a tener un puñado de juegos a lo largo de 2018, muchos de ellos ya en los primeros meses del año.









GOLEM

■ PS VR ■ 13 DE MARZO ■ HIGHWIRE GAMES ■ AVENTURA

Esta aventura, cuyo diseñador es Jamie Griesemer, veterano de Bungie, nos meterá en la piel de colosos de roca. Habrá exploración y combates, y la mayor gracia del juego estará en la forma de moverse, ya que lo haremos inclinando el cuerpo, algo que, según sus desarrolladores, se siente más natural de lo que pueda parecer.

MINDTAKER

■ PS4 - PC ■ ABRIL ■ RELEVO VIDEOGAMES ■ AVENTURA

Desarrollado por los vascos de Relevo Games, este juego se podrá jugar tanto con PS VR como sin él. Será una aventura de suspense, en la que encarnaremos a un detective encargado de investigar un crimen en el vecindario donde creció... y más concretamente en una casa de la que siempre se dijo que estaba encantada.

31

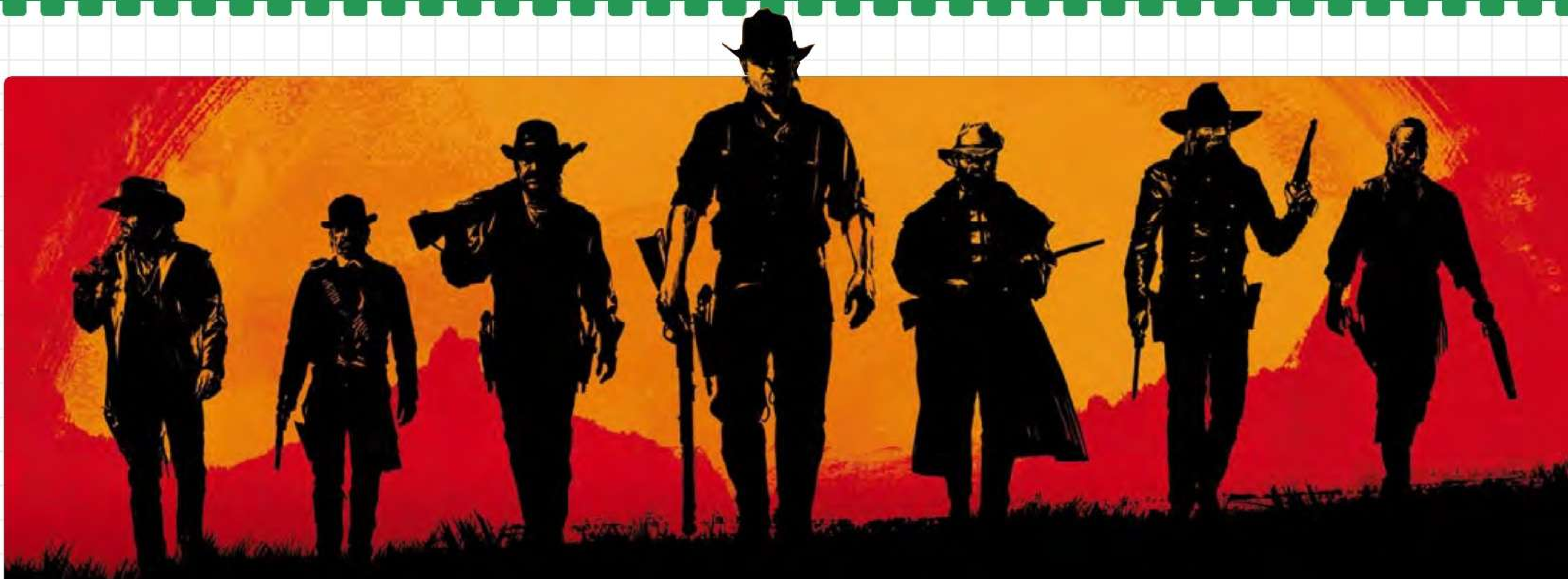
KIRBY STAR ALLIES

■ SWITCH ■ PRIMAVERA ■ HAL LABORATORY ■ PLATAFORMAS

Tras *El pincel arcoíris*, una entrega para Wii U que sólo era táctil, Kirby volverá a protagonizar un plataformas 2D clásico, en lo que supondrá su debut en Switch. De hecho, ahora mismo, de todas las exclusivas first party que tiene Nintendo anunciadas oficialmente, ésta es la más cercana. Como de costumbre, nuestra querida bola rosa podrá copiar diferentes habilidades, pero la peculiaridad de esta entrega es que podrá reclutar a los enemigos lanzándoles corazones y habrá cooperativo para cuatro personas, usando cada una un Joy-Con.











Arthur Morgan será el protagonista, pero, dada su integración en una banda, tal vez podamos manejar a otros forajidos, a lo *GTA V*.

32 RED DEAD REDEMPTION II

PS4 - XBOX ONE ■ PRIMAVERA ■ ROCKSTAR ■ AVENTURA

Rockstar se ha tomado su tiempo, pero, cuatro años y medio después del inicio de la generación de PS4 y Xbox One, lanzará el primer juego pensado expresamente para ella, que seguro que replicará muchas de las cosas aprendidas con *GTA V / Online* y su remasterización durante los últimos años. Iba a salir en otoño y se retrasó, pero esta vez sí que debería ser la vencida.

No está del todo claro si será una precuela al 100% o si tendrá saltos en el tiempo, pero el juego estará protagonizado por Arthur Morgan, un forajido que formará parte de la banda de Dutch Van der Linde, quien fuera uno de los villanos del primer *Red Dead Redemption*, por lo que no sería extraño que nos cruzáramos con John Marston en algún momento. En cualquier caso, el mundo abierto del juego será tan gigantesco como variado: bosques, montañas nevadas, ríos, pantanos, pueblos... No en vano, en uno de los tráilers del juego, se dice que los miembros de la banda están en busca y captura en tres estados diferentes. Además de todos los elementos de la anterior entrega, como la caza de animales, habrá numerosas mecánicas nuevas, como el uso de un arco o, sobre todo, los atracos, inspirados por los de *GTA V*. En lo técnico, promete dejarnos boquiabiertos, igual que con las numerosas referencias a películas del Oeste.



33 WE HAPPY FEW

XBOX ONE - PC - PS4 ■ 13 DE ABRIL ■ COMPULSION GAMES ■ AVENTURA

Tras haber estado en Acceso Anticipado en 2016 para Xbox One y PC, esta aventura indie tendrá su versión comercial el 13 de abril, también para PS4. Con un regusto a *Bioshock*, el juego nos trasladará a una versión retrofuturista de la Inglaterra de los años 60, en la que la gente vive en un estado de "feliz" alienación del que deberemos tratar de huir, y mejor si es sin que nos detecten.



34 ASHEN

XBOX ONE ■ 30 DE ABRIL ■ AURORA44 ■ ROL

Con una preciosa estética, que recuerda enormemente a la de *RiME*, sólo que más oscura, este RPG de acción nos pondrá en la piel de un hombre errante que deberá viajar por una tierra de cenizas en la que nunca sale el sol y donde su única luz será la de una linterna. El juego dará una gran importancia a la forja de relaciones con otros personajes con los que nos iremos topando, y también habrá combates cuerpo a cuerpo.



35 E3 2018

PS4 - ONE - SWITCH - PC - 3DS ■ DEL 10 AL 14 DE JUNIO

Con PS4, Xbox One y Switch con las cartas sobre la mesa, el E3 2018 debe marcar un punto de inflexión en el catálogo de exclusivas de cada una. De Sony, se sabe que estará *The Last of Us: Part II*, al que acompañarán *Ghost of Tsushima* o *Death Stranding*, pero Microsoft debe dar un golpe sobre la mesa de las exclusivas, y Nintendo, aunque tiene sus Direct aparte, también debe ir con todo a L.A. ¿*Metroid Prime 4* y *Bayonetta 3*?

36 INDIES PARA EL PRIMER SEMESTRE

Los juegos indies son bastante volátiles en cuanto a fechas de lanzamiento, en parte porque muchos nacen en Kickstarter o no tienen grandes equipos de comunicación, pero, en los próximos meses, esperamos ver estos títulos, tan originales como atractivos.





GUACAMELEE! 2

■ PS4 - OTRAS ■ SIN FECHA
■ DRINKBOX STUDIOS ■ AVENTURA

El luchador Juan Aguacate volverá a las andadas en este metroidvania, que, a priori, será una exclusiva temporal de PS4 y, luego, llegará a más plataformas. De nuevo, los niveles beberán del folclore mortuorio mexicano.



MORPHIES LAW

■ SWITCH - PC ■ PRINCIPIOS DE 2018
■ COSMOSCOPE ■ SHOOTER

Este shooter en tercera persona ofrecerá refriegas online de cuatro contra cuatro. Los personajes serán robots, con la peculiaridad de que, al ser golpeados, sus partes crecerán o menguarán, lo que modificará sus habilidades.



SKY

■ iOS - OTRAS ■ SIN FECHA
■ THATGAMECOMPANY ■ AVENTURA

Los creadores de *Journey* volverán "próximamente" con una aventura de preciosa estética, protagonizada por niños alados. Antes de llegar a consolas, el juego será una exclusiva temporal de iPhone, iPad y Apple TV.



SUPER MEAT BOY FOREVER

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ PRIMAVERA
■ TEAM MEAT ■ PLATAFORMAS

Esta secuela de *Super Meat Boy* será un runner en el que manejaremos a la "carne" roja cuidándonos de saltar con la fuerza y en el momento exactos en sus frenéticos y peligrosos niveles en 2D.



BATTLE PRINCESS MADELYN

■ PS4 - ONE - SWITCH - WII U - PC
■ FEBRERO ■ CASUAL BIT GAMES ■ ROL

Una princesa deberá salvar su reino y a su familia en este RPG de acción de estética pixelada, cuyos niveles en 2D plagados de peligros recordarán a los de juegos como *Ghouls 'n Ghosts*.



PRAEY FOR THE GODS

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018
■ NO MATTER STUDIOS ■ AVENTURA

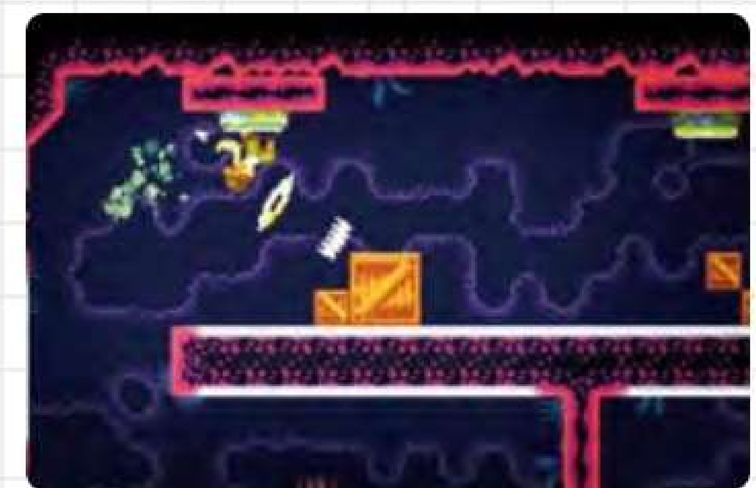
Con reminiscencias de *Shadow of the Colossus*, esta aventura nos pondrá en la piel de un muchacho que se enfrentará a enormes criaturas mientras explora una serie de parajes gélidos.



AEGIS DEFENDERS

■ PS4 - PC ■ PRINCIPIOS DE 2018
■ GUTS DEPARTMENT ■ AVENTURA

Este metroidvania, cuya estética homenajeará a la era de los 16 bits, nos llevará a explorar una serie de ruinas, echando mano de mecánicas de tower defense. Podremos cambiar entre cuatro personajes y habrá cooperativo.



DANDARA

■ SWITCH ■ SIN FECHA
■ LONG HAT HOUSE ■ AVENTURA

Exclusivo de Switch, este metroidvania, ambientado en un esotérico mundo, estaba previsto para diciembre de 2017, pero aún no ha salido y no se ha dicho nada al respecto, por lo que debería llegar en los próximos meses.





SHAKEDOWN HAWAII

■ PS4 - SWITCH - PC - VITA - 3DS ■ SIN FECHA
■ VBLANK ENTERTAINMENT ■ ACCIÓN

Otro título que estaba anunciado para 2017 y se ha pospuesto sin explicaciones, pero que, sin duda, promete darnos grandes alegrías. Sucesor de *Retro City Rampage*, será un juego de acción con estética de 16 bits en un mundo abierto.



WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE

■ PC ■ PRINCIPIOS DE 2018
■ DIM BULB GAMES ■ AVENTURA

Con espectaculares ilustraciones que combinarán el 2D y el 3D, esta aventura narrativa contará historias y cuentos de Estados Unidos a lo largo de todo un siglo, a través de diferentes personajes.



NEVER STOP SNEAKIN'

■ SWITCH ■ PRINCIPIOS DE 2018
■ HUMBLE HEARTS ■ AVENTURA

Entre la parodia y el homenaje, esta exclusiva de Switch remitirá al primer *Metal Gear Solid*, con un planteamiento de infiltración, muchas secciones de perspectiva cenital y polígonos muy añejos.



VERANO 2018



37 MEGA MAN 11

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ VERANO - FINALES DE 2018 ■ CAPCOM ■ PLATAFORMAS

Con motivo de su trigésimo aniversario, Capcom ha decidido tirar la casa por la ventana y devolverle a Mega Man todo el protagonismo que se le ha negado en los últimos años (la última entrega numerada data de 2010 y sólo salió en formato digital). Así pues, en verano o a finales de 2018, tendremos *Mega Man 11* en formato físico, para PS4, Xbox One, Switch y PC. Un equipo de veteranos de la compañía se está ocupando del desarrollo, que contará con gráficos dibujados a mano en 2'5D y que será una gran puerta de entrada a la saga para neófitos, gracias a la posibilidad de elegir entre diferentes niveles de dificultad. También llegarán en verano a esas mismas plataformas las ocho entregas de *Mega Man X*, si bien, en este caso, no se ha aclarado si será por separado en digital o en un único recopilatorio físico. Sea como sea, hay que congratularse de que vuelvan los robots plataformeros, sin necesidad de Inafune...



38 FERIAS AQUÍ Y ALLÁ

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - VITA - 3DS
■ DEL 20 AL 25 DE AGOSTO Y DEL 20 AL 23 DE SEPTIEMBRE

La Gamescom y el Tokio Game Show, las dos ferias más importantes después del E3, se celebrarán del 20 al 25 de agosto y del 20 al 23 de septiembre, respectivamente. Por ahora, no está claro si Sony repetirá con Paris Games Week y PlayStation Experience. En cualquier caso, la feria alemana ha ido perdiendo relevancia, pero, en la japonesa, seguro que hay anuncios de calado.



39 EMPIEZA LA TEMPORADA DEPORTIVA

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ SEPTIEMBRE
■ EA / KONAMI / 2K ■ DEPORTIVO

Septiembre es el mes de los simuladores deportivos, así que volveremos a tener las entregas anuales de rigor de *FIFA*, *Pro Evolution Soccer*, *NBA 2K*, *NBA Live* o *Madden NFL*. No obstante, antes de eso, estará el previsible juego de EA del Mundial de fútbol, que debería salir en abril-mayo, si bien el torneo no empieza hasta junio.



OUTLAST


WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS


STEEP


MEGA MAN: LEGACY COLLECTION 1 Y 2

40 CONVERSIONES PARA SWITCH

■ SWITCH ■ 2018 ■ VARIAS ■ VARIOS

Pese a su menor potencia respecto a PS4 y Xbox One, muchas compañías han demostrado ya que el hardware de Switch, si se trabaja duro, es más que suficiente para hacer conversiones solventes. Por eso, en 2018, en fechas aún por determinar, seguirán llegando juegos ya lanzados previamente en otras plataformas. El más apetitoso es *Wolfenstein II: The New Colossus*, tras lo que ha hecho Bethesda con *DOOM*, pero también llegarán *Dragon Quest Builders*, *Steep* o *Mega Man: Legacy Collection 1 y 2*. Por lo pronto, en el primer cuatrimestre, habrá una conversión de los dos *Outlast*. A medida que se sucedan los Nintendo Direct, seguro que se va anunciando la llegada progresiva de más títulos.


DRAGON QUEST BUILDERS

El estío suele ser una época de parón, pero, a la espera de que se puedan anunciar más títulos, ya hay unos cuantos que tienen fijada en él su ventana de lanzamiento.



41 THE CREW 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ VERANO ■ IVORY TOWER ■ VELOCIDAD

Estaba previsto para el 16 de marzo, pero, finalmente, Ubisoft, ha decidido retrasar este arcade de velocidad a la primera mitad del año fiscal 2017-2018, es decir, a primavera o verano (y, seguramente, será esto segundo). La primera entrega de esta saga fue tremendamente ambiciosa, al plantear una gigantesca recreación de todo el territorio de Estados Unidos (el mundo abierto más grande que hemos visto nunca en un juego así) e ir ampliándose progresivamente. Esta secuela irá aún más lejos, al combinar hasta cuatro disciplinas, por tierra, mar y aire: coches, motos, barcos y avionetas. Estados Unidos volverá a ser el lugar donde se ambiente, pero el mapa se ha rediseñado, para que podamos competir en nuevos lugares, especialmente los acuáticos, como el Misisipi, que contarán con físicas de agua muy cuidadas.





42

FADE TO SILENCE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ AGOSTO ■ THQ NORDIC ■ AVENTURA

Recientemente anunciado, este juego de Black Forest Games ya está disponible en Steam en formato de Early Access, pero será en agosto cuando llegue su versión comercial, también prevista para consolas "de nueva generación" (pese a las alturas a las que estamos, se entiende que eso significa PS4 y Xbox One). Será una aventura de supervivencia, en la que manejaremos a un personaje llamado Ash, que deberá enfrentarse a un invierno sin fin, con lo que eso implica en forma de ventiscas, plantando cara a todo tipo de criaturas monstruosas y recabando materiales.



43

JURASSIC WORLD EVOLUTION

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ VERANO ■ FRONTIER DEVELOPMENTS ■ ESTRATEGIA

Aprovechando el estreno de "Jurassic World: El reino caído", la nueva película de la famosa saga de dinosaurios, llegará este juego de gestión, en el que deberemos crear un parque temático que sea, a la vez, un lugar de investigación y un reclamo turístico. Así, habrá cinco islas en las que podremos fomentar las edificaciones, la búsqueda de fósiles, el cuidado de los saurios...



44

ONRUSH

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ VERANO ■ CODEMASTERS ■ VELOCIDAD

Los antiguos miembros de Evolution Studios, acogidos por Codemasters, volverán a la acción con una nueva IP que se alejará mucho de *DriveClub*, pero que remitirá a su pasado, pues recordará bastante a *MotorStorm*. Así, en estas carreras de coches y motos, conducir más fino que nadie no será necesariamente la mejor forma de llegar antes a la meta, sino que se fomentarán los choques, la destrucción y las acrobacias, de cara a obtener turbos.



45 EXCLUSIVAS DE PC

La mayoría de juegos importantes de hoy en día salen en el multimillonario mercado consolero, pero sigue habiendo títulos que sólo pueden disfrutarse en ordenador. Ojalá algunos den el salto...



AGE OF EMPIRES IV

PC ■ SIN FECHA ■ RELIC ENTERTAINMENT ■ ESTRATEGIA

Junto con *World of Warcraft*, ésta es una de las sagas más apegadas al PC que existen, si bien el hecho de que Microsoft sea su editora deja abierta la posibilidad de que pueda llegar a Xbox One. Lo están haciendo los maestros tácticos de Relic, por lo que todo debería ir sobre ruedas. Además, también está en camino *Age of Empires: Definitive Edition*, una remasterización de la primera entrega de 1997.



QUAKE CHAMPIONS

■ PC ■ SIN FECHA ■ BETHESDA ■ SHOOTER

En su afán por revivir sagas de disparos, la próxima bala que Bethesda tiene en la recámara es la de *Quake*, cuyo multijugador promete dar mucho juego para los eSports. Aun así, aunque no está anunciado, es muy probable que llegue también a otras plataformas, pues hablamos de una compañía muy "consolera".



PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

■ PC ■ SIN FECHA ■ OBSIDIAN ENTERTAINMENT ■ ROL

Este RPG de fantasía tiene ya una versión beta, pero, para la comercial, aún habrá que esperar. Teniendo en cuenta que el original llegó con posterioridad a PS4 y Xbox One, sería lógico que se repitiera la jugada con esta secuela.



STAR CITIZEN

■ PC ■ SIN FECHA ■ CLOUD IMPERIUM GAMES ■ AVENTURA

Con más de 160 millones de dólares recaudados mediante micromecenazgo, esta epopeya espacial de Chris Roberts, creador de *Wing Commander*, promete todo y más, con mecánicas de exploración, shooter o MMO. Es muy improbable que acabe llegando a consolas.



GTFO

■ PC ■ 2018 ■ 10 CHAMBERS ■ SHOOTER

Nacido de la mente de Ulf Andersson, diseñador de *PayDay 2*, este shooter de terror recordará a *Left 4 Dead*, con su claustrofóbica ambientación y su cooperativo para cuatro jugadores. Sólo está anunciado para PC, pero no es imposible que aterrice en consolas.

46 CARRERAS EN ASFALTO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 / VERANO
■ SIM BIN STUDIOS / CODEMASTERS / MILESTONE STUDIOS ■ VELOCIDAD

No las tenemos todas con nosotros de que salga este año, pero, a priori, *GTR 3* está fechado para 2018 y será una continuación de la saga *GTR*, aunque con SimBin, un nuevo estudio, al cargo. Cabe esperar, por tanto, una simulación realista en circuitos reales, como Spa-Francorchamps, y con diferentes condiciones, como poco nocturnas, por lo que se ha mostrado en alguna de las primeras imágenes.

Dos sagas que sí volverán con absoluta seguridad serán *F1* y *MotoGP*. La primera ha tenido una buena progresión en los últimos años, pero Codemasters necesitará darle un empujón. En cuanto a la segunda, Milestone lleva desde 2014 haciendo prácticamente el mismo juego, así que esperamos que, este año sí, cambie su vetusto motor por el Unreal 4...


GTR 3


F1 2018


MOTOGP 18





YAKUZA KIWAMI 2

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ SEGA ■ AVENTURA

Lanzado hace unas semanas en Japón, este remake de *Yakuza 2* aún no se ha anunciado oficialmente, pero, al 99'99%, Sega debería anunciar su llegada a Occidente en algún momento, quizás para finales de 2018 (no hay que olvidar que, en marzo, llega *Yakuza 6*, y tampoco es plan de hacerse sombra a sí mismo). Los gráficos se han rehecho desde cero con el Dragon Engine, por lo que Kamurocho y Sotenbori lucen mucho mejor que en el original de PS2 y, además, hay importantes novedades jugables, desde el sistema de combate y los minijuegos hasta la inclusión de un nuevo episodio de la historia, protagonizado por Goro Majima, el amigo "del alma" de Kiryu.

47 LAS "JAPONESADAS" SE HACEN DE ROGAR

Cada vez son menos frecuentes los juegos que no salen de Japón o que lo hacen con retraso, pero, aun así, hay sagas importantes que siguen haciéndose las remolonas.





INAZUMA ELEVEN ARES

■ PS4 - SWITCH ■ SIN FECHA ■ LEVEL-5 ■ ROL

Tras triunfar en DS y 3DS, la saga de rol y fútbol de Level-5 volverá a dar el salto a plataformas de sobremesa, algo que ya probó en Wii. Por ahora, esta entrega, que hará gala de unos partidos tridimensionales, está anunciada sólo para Japón, donde saldrá en 2018. Es probable que la acabemos disfrutando aquí, pero echadle paciencia, porque, igual que *Yo-Kai Watch*, es una saga que se lo toma con mucha calma...





GRANBLUE FANTASY PROJECT RE: LINK

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ CYGAMES / PLATINUM GAMES ■ ROL

Es otra exclusiva más de PlayStation 4 que no está confirmada para el mercado occidental, pero, siendo Platinum Games codesarrolladora, es posible que llegue. Se trata de un RPG de acción en cuyo desarrollo están participando nombres de relumbrón, como el diseñador Hideo Minaba (*Lost Odyssey*, *Final Fantasy IX*) o el compositor Nobuo Uematsu (saga *Final Fantasy*), y cuya estética estará influida por el anime.



HOKUTO GA GOTOKU

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ SEGA ■ AVENTURA

Ryu ga Gotoku Studio lanzará el 8 de marzo esta adaptación del manganime "El puño de la estrella del norte", que abrazará muchas de las mecánicas y el humor absurdo de la saga *Yakuza*. Hace unos meses, Sega preguntó en una encuesta por el interés del juego en Occidente, por lo que, como mínimo, está sobre la mesa la posibilidad de exportarlo.



DRAGON QUEST BUILDERS 2

■ PS4 - SWITCH ■ SIN FECHA ■ SQUARE ENIX ■ AVENTURA

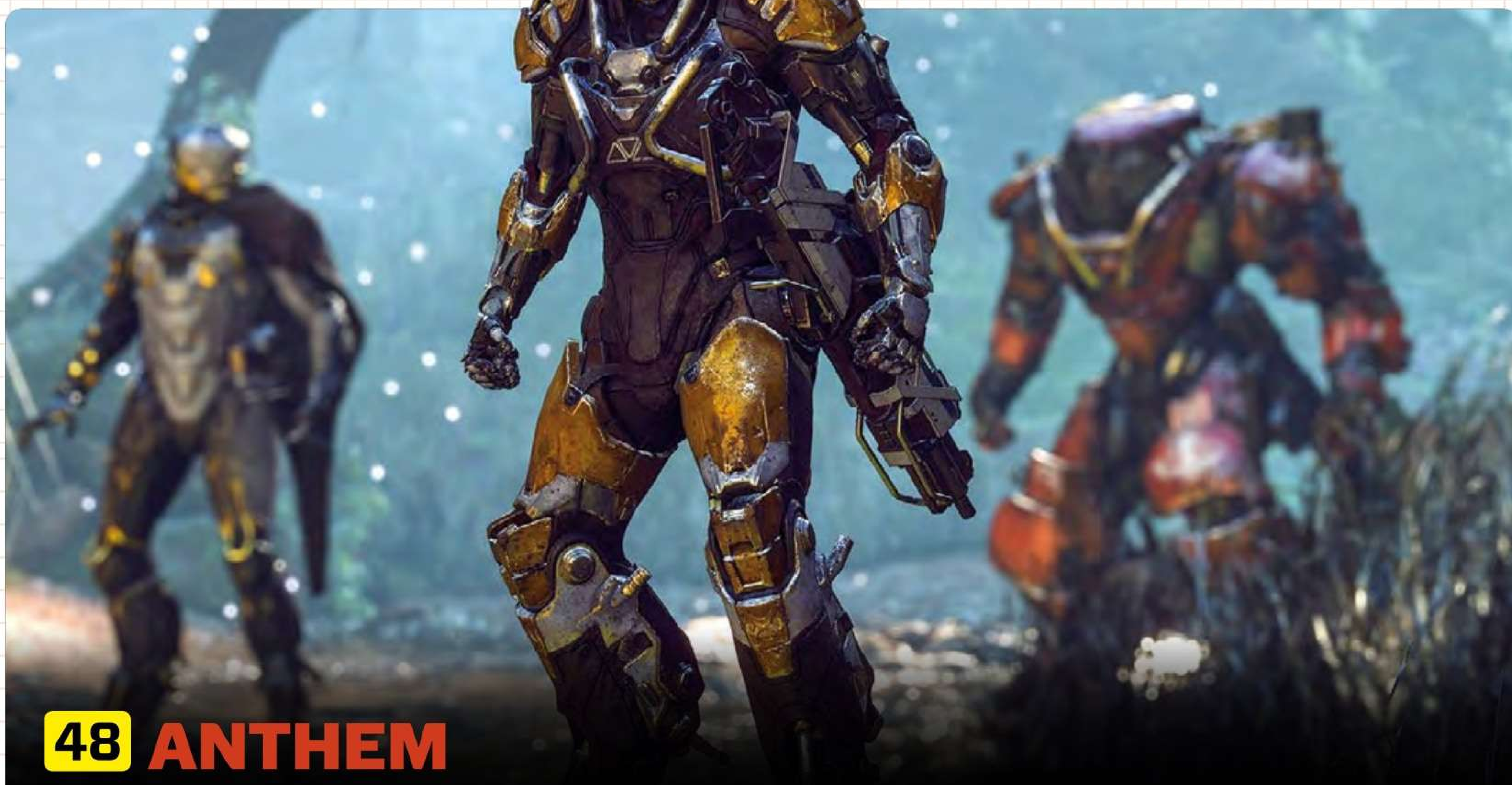
Incluso mejor que *Minecraft* en muchos aspectos, la primera entrega de este spin-off de creación ya llegó a Occidente, por lo que es cuestión de tiempo que Square Enix confirme ésta (en Japón, aún no tiene fecha). También está pendiente la llegada a las Switch occidentales del doble pack de *Dragon Quest Heroes*.



MONSTER HUNTER XX

■ SWITCH - 3DS ■ SIN FECHA ■ CAPCOM ■ ROL

En agosto, Capcom adaptó a Switch este juego de 3DS. Aquí, sólo disfrutamos de la versión inicial de aquel juego (*Monster Hunter X* en Japón), pero no se sabe nada de este port. Nintendo se ha preocupado por traer la saga en los últimos años, pero, estando *Monster Hunter World* para PS4, One y PC en camino, falta saber si a Capcom también le "renta"...



48 ANTHEM

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ OTOÑO ■ BIOWARE ■ AVENTURA

Bioware Edmonton nos deleitará con un juego que se postula como claro candidato a mejor IP nueva de 2018. Siguiendo la línea de *Destiny*, será una aventura pensada para disfrutar en cooperativo, en compañía de hasta tres amigos, con mecánicas de shooter y rol. Sin embargo, el desarrollo será en tercera persona y el mapeado ofrecerá mayor libertad.

Con una ambientación en un misterioso planeta en el que los humanos conviven con diversos monstruos (pero separados a través de una barrera conocida como "el muro"), encarnaremos a los Freelancers, una serie de héroes que irán equipados con unos exoesqueletos de combate denominadas Javelins, que les permitirán propulsarse libremente por los aires e, incluso, las profundidades marinas. Partiendo de esa premisa, os podéis hacer una idea de lo inmenso y variado que será este mundo abierto. Por supuesto, las armas de fuego tendrán mucho que decir en la jugabilidad, y será importante rapiñar todo lo que suelten los enemigos, en plan *Borderlands* o *Diablo*. El guión lleva la firma de Drew Karpyshyn, quien ya se ocupó de los de *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* y los dos primeros *Mass Effect*, y el apartado técnico promete ser de los que quitan el hipo (atentos a las tormentas que se desatarán).



49 BORDERLANDS 3

■ ¿PS4 - XBOX ONE - PC? ■ ¿OTOÑO? ■ GEARBOX ■ SHOOTER

No ha sido anunciado oficialmente, pero Gearbox Software ya mostró una imagen del proyecto. Además, Take-Two ha anticipado que, en el próximo año fiscal (entre abril de 2018 y marzo de 2019), llegará "una esperada entrega de una de las mayores sagas de 2K". Tras *The Pre-Sequel*, que no estuvo a la altura de las dos primeras entregas, ya hay ganas de volver a perderse por Pandora con nuevos personajes y forjando nuevos lazos cooperativos.



50 STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH ■ OTOÑO ■ UBISOFT ■ AVENTURA

Un poco en la línea de *No Man's Sky*, este juego de Ubisoft Toronto se desarrollará en un enorme mundo abierto, pero sólo con naves espaciales como protagonistas, de modo que habrá un fuerte componente de coleccionismo y, de hecho, el juego llegará acompañado de juguetes modulares para construir sobre el propio mando. Los gráficos echarán mano de Snowdrop, el motor que ya usaron *The Division* o *South Park: Retaguardia en peligro*.

Faltan juegos por desvelarse para la campaña navideña, pero, sólo con lo que hay anunciado para esa estación o para "2018 en general", ya nos frotamos las manos.



SOUL CALIBUR VI



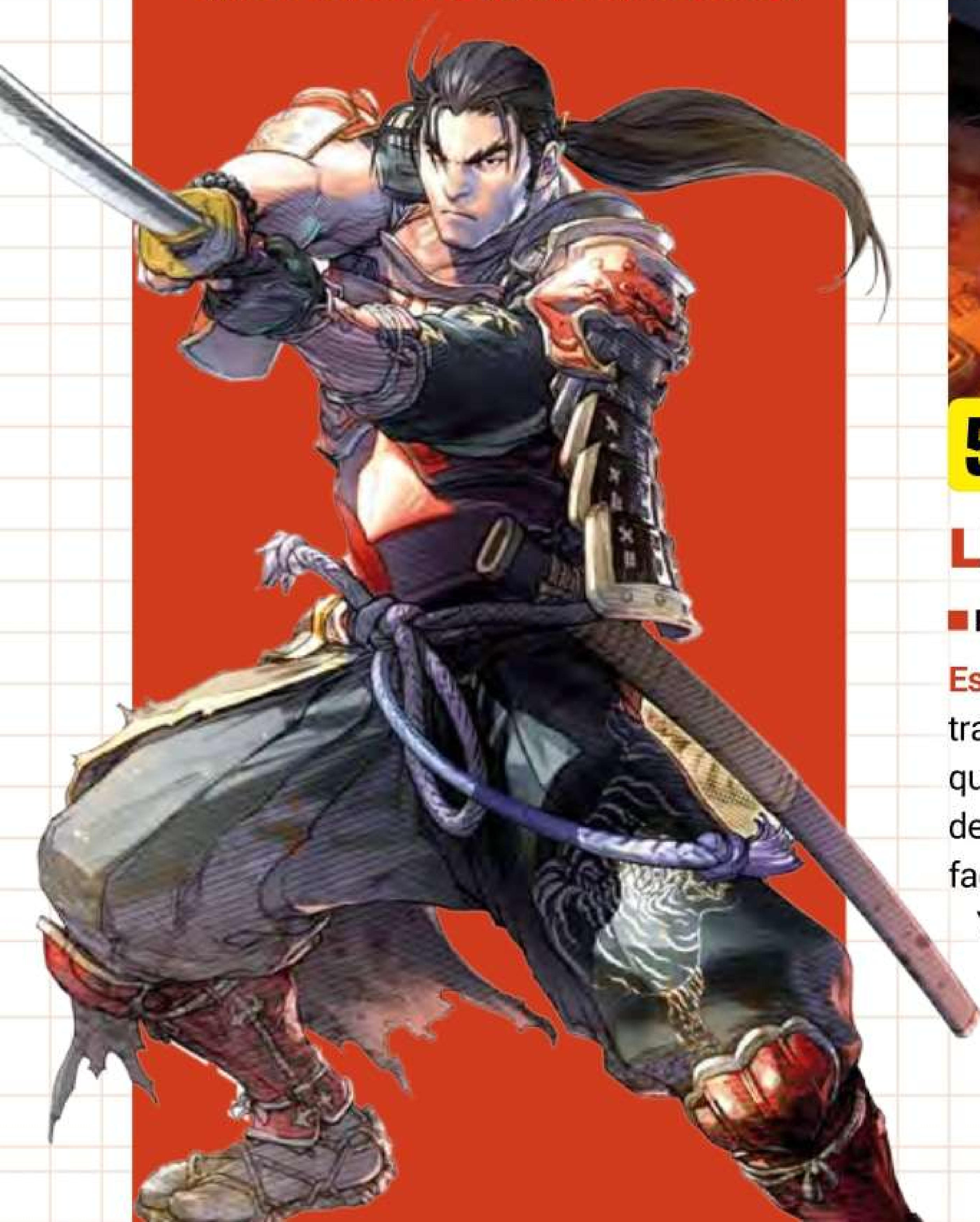
BLAZBLUE CROSS TAG BATTLE

51 LUCHA JAPONESA

■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH ■ 2018
■ BANDAI NAMCO / ARC SYSTEM WORKS ■ LUCHA

Recientemente, Bandai Namco ha anunciado *Soul Calibur VI* para PS4, Xbox One y PC, lo que supondrá el regreso de una de las mejores sagas de lucha de la historia. Como ya sucedió con *Tekken 7*, se ha apostado por el Unreal Engine 4. Habrá nuevos personajes, pero, por ahora, sólo se han confirmado Mitsurugi y Sophitia, así como el hecho de que se revisitará el marco histórico de la entrega de Dreamcast. Entre las novedades, estará el Edge Reversal, que permitirá chocar armas y realizar contraataques.

Otro juego de lucha japonés, éste para PS4, Switch y PC, será *BlazBlue: Cross Tag Battle*. Además de con *Dragon Ball FighterZ*, Arc System Works también mostrará su pericia para la lucha 2D con este espectacular crossover.



52 SHENMUE III

■ PS4 - PC ■ YS NET ■ SEGUNDA MITAD DE 2018 ■ AVENTURA

Seguimos dudando que esta secuela, prevista inicialmente para diciembre de 2017, vaya a poder estar lista realmente en 2018, teniendo en cuenta que el desarrollo empezó a mediados de 2015, pero es lo que afirma Ys Net. Nosotros la vemos más para 2019, pero, en cualquier caso, Yu Suzuki y su equipo siguen trabajando en el proyecto y, en teoría, debería haber un mayor ritmo de novedades en los próximos meses, ya que la comunicación ha pasado a manos de Deep Silver.

El juego será una continuación que retomará los hechos de *Shenmue II*, justo en aquella caverna que nos dejó en todo lo alto en el lejano 2001. Con una ambientación en las montañas de China, visitaremos tres enclaves principales: Bailu Village, Baisha y Choubu. Los gráficos se basarán en el motor Unreal 4 y, a priori, las caras tendrán una expresividad cuidada, no como en el tráiler de la Gamescom, del cual se suprimieron. Algún día, Ryo Hazuki le hará pagar a Lan Di por lo que hizo...





53 LEFT ALIVE

■ PS4 - PC ■ 2018 ■ SQUARE ENIX ■ SHOOTER

Este shooter de acción y supervivencia nos trasladará a un mundo postapocalíptico en el que los robots de combate tendrán mucho que decir. El desarrollo será de mundo abierto y la faceta artística llevará el característico sello de Yoji Shinkawa, un gran experto en dibujar "mechas", como ya demostró con dos sagas como *Metal Gear Solid* y *Zone of the Enders*.



54 WORLD WAR Z

■ PS4 - ONE - PC ■ 2018 ■ SABER INTERACTIVE ■ ACCIÓN

Inspirado en la película de Brad Pitt, este juego contará con una campaña cooperativa para cuatro personas, que narrará historias de supervivencia ambientadas en ciudades como Nueva York, Moscú o Jerusalén. Además de acribillar a las hordas de zombis a balazos, deberemos hacer uso de trampas y barreras, así como aprovechar el entorno para mantenernos a salvo.




55

ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 ■ BANDAI NAMCO ■ ACCIÓN

Otra saga de Bandai Namco que quiere reverdecer viejos laureles es ésta, tras aquel free-to-play que fue *Ace Combat: Infinity*. Con un guión firmado por el veterano de la saga Sunao Kataguchi, el juego nos pondrá a bordo de aviones de combate con gráficos fotorrealistas y, en el caso de PS4, algunas secciones compatibles con PS VR.


56

CODE VEIN

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 ■ BANDAI NAMCO ■ ROL

La huella de *Dark Souls* sigue dejándose notar en nuevos proyectos, como este RPG de acción cuya estética apostará por el anime. En un mundo postapocalíptico, encarnaremos a una aparición mientras luchamos para desentrañar recuerdos olvidados y huir de una realidad donde todos beben los vientos por un poco de sangre.



57

HARRY POTTER WIZARDS UNITE

■ MÓVILES ■ 2018 ■ NIANTIC ■ AVENTURA

Después del brutal éxito de *Pokémon Go*, Niantic volverá a experimentar con la realidad aumentada para móviles, y no podría haber elegido una saga con más potencial. Los libros y las películas principales acabaron hace años, pero la magia de Harry Potter sigue causando furor, así que este juego puede convertirse en un nuevo hito.

58 EXCLUSIVAS DE THIRD PARTIES PARA SWITCH

A diferencia de lo que sucedió con Wii U, muchas compañías se han subido rápidamente al carro de Switch, y eso hará que veamos numerosos desarrollos exclusivos, como éstos:



PROJECT OCTOPATH TRAVELER

■ SWITCH ■ 2018 ■ SQUARE ENIX ■ ROL

El mismo equipo de Square Enix que firmó *Bravely Default* volverá a proponer un regreso a las raíces del rol de 16 bits, pero con una deliciosa estética pixelada que los desarrolladores denominan "HD-2D". Los combates se desarrollarán por turnos y habrá hasta ocho protagonistas, cada uno de los cuales tendrá ciertas mecánicas únicas y cuyas secciones se jugarán por separado. A diferencia de otros RPG japoneses, el juego, cuyo nombre todavía es provisional, se estrenará al mismo tiempo en todo el mundo, y aquí llegará con una cuidada traducción al castellano.



SHIN MEGAMI TENSEI V

■ SWITCH ■ SIN FECHA ■ ATLUS ■ ROL

Atlus ha confirmado recientemente la llegada de este título a Occidente, aunque puede que vaya para largo (no hay que olvidar lo mucho que se demoró el desarrollo de *Persona 5* y el hecho de que, luego, no tuvo lanzamiento simultáneo en todo el mundo). En cualquier caso, se ambientará en el Tokio actual y nos enfrentará a los numerosos demonios que han invadido la ciudad.



TRAVIS STRIKES AGAIN NO MORE HEROES

■ SWITCH ■ 2018 ■ GRASSHOPPER MANUFACTURE ■ ACCIÓN

Travis Touchdown volverá a empuñar la espada láser en esta nueva entrega de *No More Heroes*, que repetirá exclusividad con una consola de Nintendo, Switch en este caso. Bajo la dirección del estrambótico Suda51, en este hack and slash, Travis y su enemigo Badman se verán abducidos por una consola fantasma de la que se dice que colmará los deseos de quien supere sus seis juegos, lo cual dará pie a la locura.


59

BIOMUTANT

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 ■ THQ NORDIC ■ ROL

Creado por antiguos desarrolladores de *Just Cause*, este RPG de mundo abierto estará protagonizado por un mapache biónico que usará armas de fuego y técnicas de kung fu. Gracias a diversas mutaciones, iremos obteniendo nuevas habilidades para devolver el equilibrio a un mundo que está siendo arruinado por una plaga. Además, podremos hacer uso de diversos "vehículos", como globos, esquís, parapentes, monturas o robots.


60

DARKSIDERS 3

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 ■ THQ NORDIC ■ AVENTURA

Después de que la THQ original entrara en bancarrota, *Darksiders* fue una de las IP más cotizadas de las que salieron a subasta, y por fin vamos a tener una nueva entrega, desarrollada por Gunfire, un estudio compuesto, en buena medida, por exmiembros de Vigil, el equipo que firmó las dos entregas originales. Esta vez, la protagonista será Furia, considerada la más poderosa de los jinetes del Apocalipsis, que dispondrá de un látigo como arma.


61

YOSHI (TÍTULO PROVISIONAL)

■ SWITCH ■ 2018 ■ GOOD-FEEL ■ PLATAFORMAS

Good-Feel es uno de los mejores estudios en el arte de hacer plataformas, como ya demostró con los niveles textiles de *Yoshi's Woolly World* o los de hilo de *Kirby's Epic Yarn*. Pues bien, su nuevo juego del dinosaurio será como un diorama con una estética naíf, de modo que todos las fases tendrán un "derecho" y un "reverso". Así, podremos interactuar incluso con objetos que estén en el fondo de la pantalla o en primer plano, y habrá cooperativo.


62



SKULL AND BONES

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ OTOÑO ■ UBISOFT ■ ACCIÓN

Tomando las batallas de *Assassin' Creed IV* como base, esta nueva IP de Ubisoft nos embarcará en espectaculares refriegas navales, en el Océano Índico. Con un planteamiento similar al de *For Honor*, habrá un modo Campaña, pero estará vinculado al multijugador, que será la razón de ser del título, con modos como Saqueo de botín, que será un cinco contra cinco.

63 EXPANSIONES INDEPENDIENTES

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 ■ TECHLAND / SUPERHOT TEAM ■ ACCIÓN / SHOOTER

De todos los juegos que se han ido ampliando progresivamente en los últimos años, *Dying Light* es, sin duda, uno de los más respetados. Se lanzó en enero de 2015, pero Techland sigue ampliándolo y, en 2018, lanzará una expansión independiente, *Bad Blood*, que estará enfocada al multijugador competitivo, de modo que cinco jugadores serán soltados en un entorno lleno de zombis del que habrá que escapar, ya sea aliándonos con los otros o traicionándolos. Como siempre, el parkour será fundamental para ello.

Superhot también se ampliará con una expansión independiente, *Mind Control Delete*, que será gratis para los poseedores del original y que introducirá escenarios generados aleatoriamente.


DYING LIGHT: BAD BLOOD



SUPERHOT: MIND CONTROL DELETE



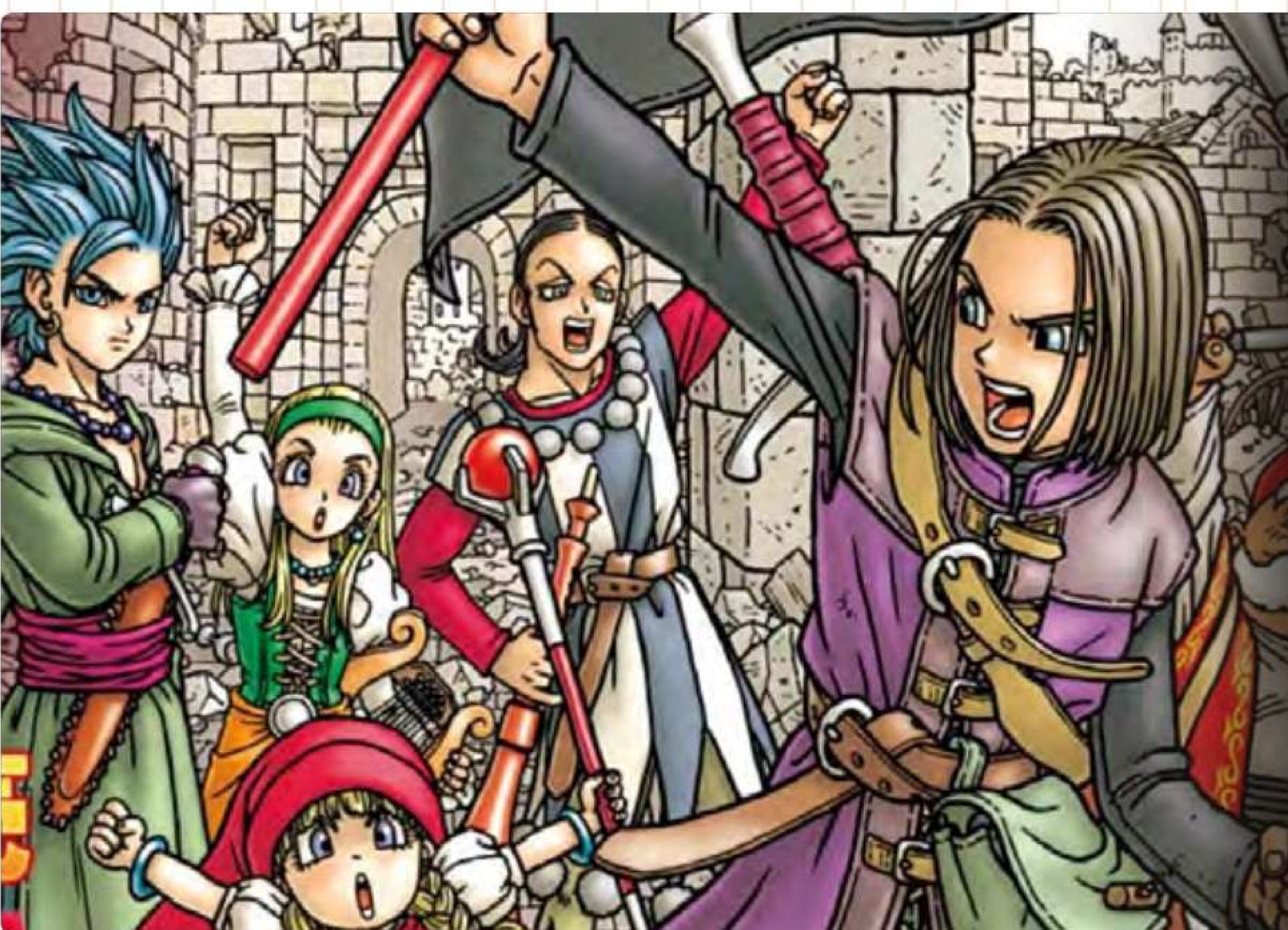


64 KINGDOM HEARTS III

■ PS4 - XBOX ONE ■ 2018 ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Tetsuya Nomura y su equipo se toman los desarrollos con mucha parsimonia, pero, en 2018, veremos, al fin, las nuevas aventuras de Sora, Goofy y Donald, que irán en busca de los siete guardianes de la luz para combatir la oscuridad y pararle los pies a Xenahort, mientras el Rey Mickey y Riku buscan a anteriores poseedores de la Llave Espada. De momento, hay cuatro mundos confirmados, cada uno de los cuales contará con una estética digna de la película que recrean: "Toy Story", "Big Hero 6", "Enredados" y "Hércules".

Los combates serán más frenéticos que nunca, y se verán muy beneficiados por la capacidad de la Llave Espada para transformarse en otras armas, como pistolas, un guantelete o un martillo. El combo Disney+Square volverá a ser mágico.



65 DRAGON QUEST XI
ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

■ PS4 - ¿SWITCH - 3DS? ■ 2018 ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Con bastante retraso respecto a Japón, pero, en algún momento de 2018, tendremos la nueva entrega canónica de *Dragon Quest*, que estará traducida al castellano. Por ahora, sólo está confirmada la llegada de la versión de PS4, pero no así la de 3DS ni la de Switch (esta última, de hecho, ni siquiera ha salido aún en el país del sol naciente). El protagonista será un joven que, al cumplir los dieciséis años, deberá llevar a cabo un ritual con el que descubrirá que es la reencarnación de un héroe que salvó el mundo en el pasado. Cómo no, le tocará embarcarse en un viaje por un enorme mundo, llamado Rotozetasia, con exploración (a caballo e incluso a lomos de un dragón) y combates por turnos, con diseños de Akira Toriyama, como de costumbre.

68 LA SEGUNDA MITAD DE AÑO DE PS VR





DREAMS

■ PS4 ■ 2018
■ MEDIA MOLECULE
■ CREACIÓN

Tras un largo silencio, este juego se dejó ver en la PlayStation Experience. Se podrá jugar en cualquier PS4, pero le sacará también un gran partido a PS VR, con sus herramientas de creación, que permitirán erigir cualquier cosa que se nos ocurra, desde mecánicas jugables a música. Además, se ha confirmado que tendrá campaña cooperativa.



BLOOD AND TRUTH

■ PS VR ■ SIN FECHA ■ LONDON STUDIO
■ SHOOTER

En la línea de la demo técnica que fue *The London Heist*, este thriller nos pondrá en la piel de un soldado de élite que deberá adentrarse en los barrios bajos de Londres para salvar a su familia. Con un Move en cada mano, podremos disparar sin ton ni son.



ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

■ PS4 - PC ■ SIN FECHA ■ KONAMI
■ ACCIÓN

Esta revisión del clásico de PS2 tendrá como novedad más destacada la compatibilidad con PS VR, lo que permitirá jugar desde la cabina de los robots. En Japón, está previsto para primavera, pero aún no hay fecha para Occidente.

66

SHOOTERS PARA EL FRENTE NAVIDEÑO

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ OTOÑO
■ TREYARCH / DICE ■ SHOOTER

Habrá que esperar unos meses para saber por qué conflictos bélicos apuestan, pero, este otoño, volverá a producirse una batalla entre *Call of Duty* y *Battlefield*. El primero, que debería anunciarse en mayo y lanzarse en noviembre, como de costumbre, llevará la firma de Treyarch, que lleva tres entregas consecutivas de *Black Ops*, por lo que ya le toca un cambio de tercio. El segundo correrá a cuenta de DICE. No sería de extrañar que ambos apostaran por la II Guerra Mundial, aunque es mera suposición.


CALL OF DUTY


BATTLEFIELD



67 SPIDER-MAN

■ PS4 ■ 2018 ■ INSOMNIAC GAMES ■ AVENTURA

Insomniac Games viene de desarrollar dos juegazos como *Sunset Overdrive* y *Ratchet & Clank*, por lo que, si se mantiene la tendencia, su nueva aventura puede ser la mejor que se haya hecho nunca de Spider-Man. En ella, nos enfrentaremos a villanos como Kingpin, Shocker o Mr. Negative, y puede que también al Duende Verde, pero también veremos la vida cotidiana de Peter Parker e, incluso, habrá secciones jugables con Mary Jane Watson. Para el sistema de combate, el estudio se ha inspirado claramente en el de la saga *Batman Arkham*, con un ritmo de combos y contraataques muy similar, lo cual nos parece un acierto, pero la exploración por Manhattan a golpe de telaraña también promete ser de vértigo. Además, habrá secuencias de acción con QTE que dejarán situaciones espectaculares, como una de acoso y derribo de Spidey contra un helicóptero.

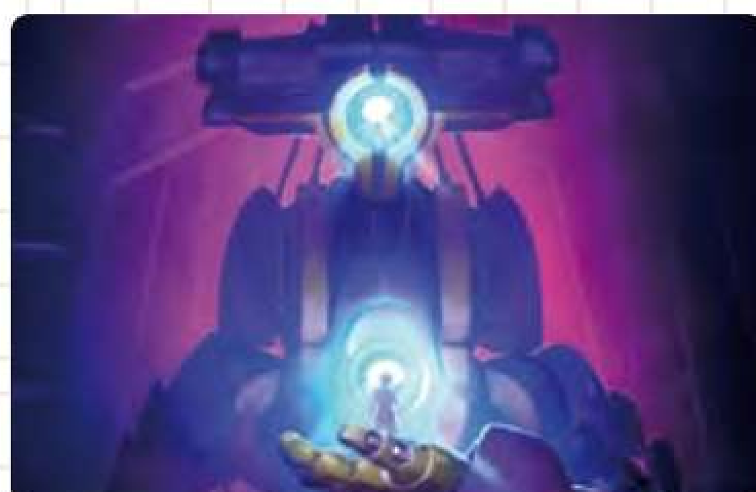
Seguirá faltando algo de la talla de *Resident Evil 7* o *Skyrim VR*, pero, en el segundo semestre, el visor de realidad virtual de Sony tendrá unos cuantos juegos que pueden dar mucho de sí, especialmente *Dreams*, el nuevo título de creación de Media Molecule, los responsables de la saga *LittleBigPlanet*.



THE PERSISTENCE

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ FIRESPRITE ■ ACCIÓN

Ambientado en una nave espacial después de que un experimento salga mal y los tripulantes se conviertan en mutantes, este juego tirará de terror y sigilo. Los entornos se generarán aleatoriamente y, cada vez que muramos, cambiaremos a un nuevo personaje salido de una cámara criogénica.



STAR CHILD

■ PS VR ■ 2018 ■ PLAYFUL
■ PLATAFORMAS

Este plataformas de ciencia ficción nos pondrá en la piel de una mujer llamada Spectra, que podrá interactuar con los entornos de diversas maneras. El estudio de desarrollo ha querido ir más allá de la "simplicidad" del género y añadir también una cuidada narrativa.



GUNGRAVE VR

■ PS VR - HTC VIVE - OCULUS RIFT ■ 2018
■ IGGYMOB ■ SHOOTER

Ya lanzado en Japón, este juego, que es una adaptación a realidad virtual del clásico de PS2 de 2002, cambiará la tercera persona de entonces por una perspectiva subjetiva, para que disparemos a todo lo que se mueva, de cara a obtener la máxima puntuación posible.



PIXEL RIPPED 1989

■ PS VR - HTC VIVE - OCULUS RIFT - S. GEAR
■ 2018 ■ PIXEL RIPPED INC. ■ AVENTURA

En esta peculiar aventura, encarnaremos a Nicola, una estudiante que echará mano de una consola de videojuegos mientras está en clase. Intentando que los profesores no nos descubran, deberemos intentar pasarnos diversos juegos contenidos dentro del juego...



69 METRO EXODUS

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ OTOÑO ■ 4A GAMES ■ SHOOTER

Una de las mejores sagas de disparos de la última década regresará con una nueva entrega que lo apostará todo a la narrativa y la ambientación postnuclear. Basado en las novelas de Dmitri Glujovski, el juego volverá a estar protagonizado por Artyom, el soldado de las dos entregas anteriores, que, en esta ocasión, tras haber sobrevivido a las profundidades del suburbano de Moscú, se verá obligado a salir a la superficie y emprender un éxodo, atravesando las ruinas de la capital rusa. Además, la supervivencia de otros personajes dependerá de las decisiones que tomemos.

Aprovechando la ambientación "exterior", una de las grandes novedades de *Metro Exodus* será la distinción de las estaciones, de modo que la historia abarcará todo un año. La meteorología será variable y afectará a los escenarios. Además, habrá un ciclo día-noche. En ese sentido, los niveles serán más bien lineales, pero habrá zonas más abiertas que antes. La acción será mucho más pausada que en otros shooters, pero, aun así, nos toparemos con imponentes criaturas mutantes que nos las harán pasar canutas, y los gráficos prometen ser de auténtico escándalo.





70 13 SENTINELS: AEGIS RIM

■ PS4 - PS VITA ■ 2018 ■ ATLUS ■ ACCIÓN

Vanillaware, estudio conocido por sus beat'em up de fantasía (*Dragon's Crown*, *Odin Sphere*, *Muramasa: The Demon Blade*), cambiará de tercio por completo en este juego, que apostará por una ambientación de ciencia ficción y con robots de combate. Por ahora, no existen muestras de la jugabilidad, pero, audiovisualmente, seguirá la bella estética habitual de Vanillaware.



71 VALKYRIA CHRONICLES 4

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH ■ 2018 ■ ATLUS ■ ESTRATEGIA

Tras el fiasco de *Valkyria Revolution*, esta saga de estrategia y rol de Sega volverá por todo lo alto con una nueva entrega numerada, que llevará el sello de Atlus y que estará ambientada en el mismo universo que la primera. Visualmente, tirará de un estilo de acuarela, y la BSO llevará la firma de Hitoshi Sakamoto. En Japón, sale el 21 de marzo, pero aquí tardará algo más en llegar.


THE WOLF AMONG US: TEMPORADA 2

72 TELLSTALE SIGUE CON SUS HISTORIAS

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2018 ■ TELLTALE GAMES ■ AVENTURA

Tras hacer una reducción de personal, Telltale ha prometido que cuidará más sus juegos y reducirá su volumen de sagas simultáneas. Por eso, una vez concluida la de *Guardianes de la Galaxia* y con la segunda temporada de *Batman* a punto de tocar a su fin, el estudio sólo tendrá en previsión otros dos juegos episódicos. Por un lado, llegará *The Walking Dead: The Final Season*, con el que se dará por concluida la saga inspirada en los cómics de Robert Kirkman. Sin embargo, lo que de verdad nos apetece es echarle el guante a la segunda temporada de *The Wolf Among Us*, que, salvo sorpresa, nos volverá a poner en la piel de Bigby Wolf, con el que deberemos investigar diversos crímenes. Veremos si Telltale consigue renovar una fórmula muy anquilosada y ampliar su "tramposa" sensación de libertad...




THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON

73 INDIES PARA EL SEGUNDO SEMESTRE

Dado que muchos de los juegos que veis aquí están desarrollados por equipos pequeños y de presupuesto limitado, es posible que no todos vean la luz a lo largo de 2018, pero confiamos en que la mayoría puedan estar listos, en especial los que se anunciaron hace ya unos cuantos años.



MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ SIN FECHA ■ GAME ATELIER ■ PLATAFORMAS

Esta reimaginación de *Wonder Boy III* contará con seis protagonistas: un humano, un cerdo, una serpiente, una rana, un león y un dragón, cada uno de los cuales tendrá diferentes habilidades.



CONCRETE GENIE

■ PS4 ■ 2018 ■ PIXELOPUS ■ AVENTURA

Esta bella aventura será un alegato contra el acoso infantil, de modo que su protagonista será un niño que, con ayuda de un pincel mágico, podrá dibujar en las paredes seres de colores que cobrarán vida y que le ayudarán a purificar una decadente ciudad.



BELOW

■ XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ CAPYBARA GAMES ■ AVENTURA

Un misterio: sólo así se puede calificar lo de este juego, que fue anunciado en 2013 y del que no se ha sabido nada desde principios de 2016. Será una aventura de exploración pixelada y con una perspectiva muy elevada.



THE HONG KONG MASSACRE

■ PS4 - PC ■ 2018 ■ VRESKI ■ ACCIÓN

Este shooter "twin stick" seguirá la línea cenital de *Hotline Miami*, pero con una estética más realista y oscura, que recordará a *Max Payne* y John Woo. Además, contará con una historia muy cuidada, con secuencias de vídeo.



SPELUNKY 2

■ PS4 - PC ■ SIN FECHA ■ MOSSMOUTH ■ PLATAFORMAS

Esta exclusiva temporal de PS4 y PC volverá a ponernos en la piel del protagonista del primer *Spelunky*, pero ya crecidito, tras haber sido padre. Más allá de eso, poco se sabe. ¿Irá el retoño también en busca de tesoros?



ERICA

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ FLAVOURWORKS ■ AVENTURA

Enmarcado en la serie PlayLink, este drama interactivo con diversas ramificaciones se jugará con el móvil y ofrecerá una historia protagonizada por una mujer que se verá envuelta en las pesquisas de un misterioso asesinato.



JOGGERNAUTS

■ CONSOLAS - PC ■ 2018 ■ SPACE MACE ■ PLATAFORMAS

Este maquiavélico runner tendrá cooperativo para cuatro jugadores, de modo que cada personaje será de un color: rojo, azul, verde y lila. Así, habrá infinidad de objetos de colores que sólo podrá coger el personaje del mismo tono.



KNIGHTS AND BIKES

■ PS4 - PC ■ SIN FECHA ■ FOAM SWORD GAMES ■ AVENTURA

Bajo el paraguas de Double Fine Productions, esta aventura estará protagonizada por dos niños y contará con cooperativo tanto local como online. Así, deberemos interactuar con diversos personajes e ir obteniendo habilidades.



THE ARTFUL ESCAPE OF FRANCIS VENDETTI

■ XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ BEETHOVEN & DINOSAUR ■ AVENTURA

Esta estrambótica aventura contará el viaje interdimensional de un adolescente a lo largo de niveles en 2D, con exploración, acción y, sobre todo, un colorido digno de una experiencia psicotrópica.



THE GARDENS BETWEEN

■ PS4 - PC ■ 2018 ■ THE VOXEL AGENTS ■ AVENTURA

Arina y Frendt, dos amigos, serán los protagonistas de esta aventura, en la que visitaremos una serie de islas-jardín cuyos secretos deberemos desentrañar manipulando el tiempo adelante y atrás.



TUNIC

■ CONSOLAS - PC ■ 2018 ■ FINJI ■ AVENTURA

Bautizado como un *Zelda* indie, este juego de perspectiva isométrica estará protagonizado por un simpático zorro que, armado con una espada y un escudo, deberá explorar una serie de ruinas, con unos gráficos realmente bellos.



YOKU'S ISLAND EXPRESS

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 2018 ■ VILLA GORILLA ■ AVENTURA

Ambientado en una isla, este juego indie contará con un desarrollo de lo más peculiar, pues sus niveles plataformeros tendrán la apariencia de una máquina de pinball, con diferentes rutas.

DE FECHA DUDOSA

74 ORI AND THE WILL OF THE WISPS

XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ MOON STUDIOS ■ PLATAFORMAS

Uno de los juegos indies más bellos que han existido tendrá próximamente una continuación, de nuevo en exclusiva para Xbox One (y PC). El tráiler del E3 2017 no mostraba jugabilidad, pero cabe esperar una fórmula similar, es decir, la de un metroidvania con niveles plataformeros en 2D, la obtención progresiva de nuevas habilidades y, sobre todo, una dificultad enorme (aunque imaginamos que "suavizada" por el hecho de poder guardar partida siempre que queramos). Lo que sí que permitió comprobar aquel tráiler es que la parcela audiovisual volverá a emocionarnos, con unos gráficos preciosos y una banda sonora muy melacónlica, acorde con el tono triste de la historia, que, en esta ocasión, nos llevará más allá del bosque de Nibel, para descubrir secretos de los desaparecidos y sobre Ori. Habiéndose lanzado la primera entrega en marzo de 2015, confiamos en que pueda estar listo en 2018.

77 PLAYSTATION 4 Y EL LARGO PLAZO



DAYS GONE

PS4 ■ 2018 ■ BEND STUDIO ■ AVENTURA

En la PlayStation Experience, Shuhei Yoshida afirmó que esta aventura de mundo abierto de Bend Studio llegará a lo largo de 2018, imaginamos que como uno de los estiletes de la ventana navideña. En ella, encarnaremos a Deacon St. John, un aguerrido motero que deberá sobrevivir en un mundo invadido por hordas de infectados violentos, conocidos como freakers.



GHOST OF TSUSHIMA

PS4 ■ SIN FECHA ■ SUCKER PUNCH ■ AVENTURA

Esperábamos ver alguna demo del nuevo juego de Sucker Punch en la PlayStation Experience, pero no fue así. En dicho evento, sólo se dijo que el mundo abierto será mucho más grande que el de *Infamous: Second Son*, por lo que habrá que esperar para conocer la jugabilidad, en especial los combates, de esta aventura de un samurái solitario contra invasores mongoles.



THE LAST OF US: PART II

PS4 ■ SIN FECHA ■ NAUGHTY DOG ■ AVENTURA

Estuvo presente en la PlayStation Experience, pero no en forma de tráiler o demo jugable, sino en forma de panel informativo, en el que se confirmó que buena parte de la aventura transcurrirá en Seattle y que ningún personaje estará a salvo. Además, se confirmó que el juego sí se mostrará con una demo en el E3, aunque no esperamos su salida hasta 2019, salvo sorpresa.

Muchos juegos se anuncian con excesiva antelación, algunos directamente sin material real, pero esperamos que, al menos, un puñado de éstos aterricen en 2018.

75



THE LAST NIGHT

FORMAS DE VER EL CYBERPUNK

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ CD PROJEKT RED / ODD TALES ■ ROL / AVENTURA

CD Projekt Red ha demostrado ser una de las compañías que más cuidan sus productos, tras el descomunal *The Witcher 3*, y ya va siendo hora de que veamos su siguiente juego, *Cyberpunk 2077*, que, de hecho, fue anunciado incluso antes que el de Geralt de Rivia, allá por 2011. No obstante, lo único real que hay de él son un par de artes conceptuales. En teoría, será un RPG de ciencia ficción realmente vasto, para PS4, Xbox One y PC.

Por otro lado, desde el panorama indie, tendremos otro juego de ambientación similar, para One y PC, pero con un tono lineal y una estética pixelada, *The Last Night*, que causó furor en el E3. Será complicado, pero ojalá alguno de los dos llegue en 2018.


CYBERPUNK 2077

Sony anuncia sus exclusivas con mucha antelación, por lo que es difícil saber cuáles de las siguientes verán la luz en 2018 (la compañía no tiene nada confirmado para otoño) y cuáles van para más largo.



FINAL FANTASY VII REMAKE

■ PS4 -¿XBOX ONE - PC? ■ SIN FECHA ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Poco o nada se sabe desde su presentación en el E3 2015 y su primera demo en la PlayStation Experience 2015, más allá de que será una exclusiva temporal de PS4 y se lanzará por episodios. Nos gustaría ver el primero en 2018, pero, teniendo en cuenta que su director, Tetsuya Nomura, también está con *Kingdom Hearts III*...



DEATH STRANDING

■ PS4 - ¿PC? ■ SIN FECHA ■ KOJIMA PRODUCTIONS ■ ACCIÓN

Hideo Kojima, aprovechando su amistad con el periodista Geoff Keighley, sí que se sacó de la chistera un nuevo tráiler de su próximo juego, en la reciente gala de The Game Awards. En él, se podía ver a Norman Reedus y a otro personaje ataviados con trajes espaciales en una suerte de limbo. Pese a durar ocho minutos, seguimos sin tener claro de qué trata el juego, y va para largo.

76




LIFE IS STRANGE 2


TÍTULO SIN CONCRETAR

NARRATIVA A LA FRANCESA

■ ¿PS4 - XBOX ONE - PC? ■ SIN FECHA ■ DONTNOD ENTERTAINMENT ■ AVENTURA

Dontnod Entertainment quizá no tenga el reconocimiento de otros, pero es uno de los mejores estudios que existen en lo que a narrativa se refiere, y por eso trabaja con diferentes editoras. Lejos de haberse centrado sólo en *Vampyr* (que publicará Focus Home Interactive), el equipo francés está enfrascado también en otros dos proyectos. El primero, en colaboración con Square Enix, es *Life is Strange 2*, una secuela directa de la aventura de Max Caulfield, aunque desconocemos cuál de los finales totalmente opuestos de la primera entrega se tomará por bueno... El segundo será una nueva IP que está desarrollando con Bandai Namco como editora. De ella, se sabe que estará ambientada en un pueblo ficticio de Estados Unidos y que contará con fuertes dosis de investigación, como sostén de la narrativa.



78

CALL OF CTHULHU

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ CYANIDE STUDIO ■ AVENTURA

Inspirado en los Mitos de Cthulhu, este juego nos pondrá en la piel de Edward Price, un veterano de guerra que ejercerá como investigador privado en el Boston de los años 20. Así, le tocará seguir los rastros del asesinato de una aclamada artista, en un desarrollo que combinará exploración, puzles, sigilo, habilidades roleras y terror psicológico, con criaturas de otro mundo.



79

ODDWORLD SOULSTORM

■ ¿PS4 - XBOX ONE - PC? ■ SIN FECHA ■ ODDWORLD INHABITANTS ■ AVENTURA

Siguiendo la línea del remake *New 'n' Tasty*, este juego será una puesta al día de *Oddworld: Abe's Exoddus*, lanzado en la primera PlayStation y PC, allá por 1998. De nuevo, volveremos a disfrutar del salvamento de mudokons, aunque Oddworld Inhabitants está siendo bastante opaca con los detalles, pues se suponía que iba a salir en 2017 y aún no hay ni plataformas confirmadas...



80

STRANGE BRIGADE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ REBELLION ■ ACCIÓN

Los creadores de *Sniper Elite* cambiarán de tercio con este juego de disparos enfocado al multijugador cooperativo para cuatro personas. Así, encarnaremos a una brigada del Imperio Británico para pararles los pies a diversas amenazas sobrenaturales, como momias, minotauros, zombis o demonios. El ritmo de juego será frenético, y será importante plantar trampas por doquier.

81 PÓKER DE EXCLUSIVAS NINTENDERAS

Nintendo es otra compañía que también anuncia algunos proyectos con mucha antelación y, aunque no hay material real, ya sabemos que este cuarteto llegará a Switch en el futuro.

METROID PRIME 4

■ SWITCH ■ SIN FECHA ■ SIN CONFIRMAR ■ AVENTURA

Conocemos su logo, pero poco más. Debería apostar por el desarrollo tridimensional, aunque no corre a cargo de Retro Studios, sino de un nuevo equipo. ¿Podría ser Mercury Steam, que ya tiene acumulado el bagaje de *Metroid: Samus Returns*?

FIRE EMBLEM

■ SWITCH ■ 2018 ■ INTELLIGENT SYSTEMS ■ ESTRATEGIA

No tiene ni logo ni nombre, pero ya se confirmó en un Nintendo Direct sobre la saga que hay un *Fire Emblem* camino de Switch. En los últimos años, prácticamente todas las entregas de la saga han sido para portátiles, así que tenemos curiosidad por ver el salto gráfico que experimenta la serie.

POKÉMON RPG

■ SWITCH ■ 2018 O MÁS ADELANTE ■ GAME FREAK ■ ROL

Tsunezaku Ishihara, presidente de The Pokémon Company, ya ha adelantado que el juego está en desarrollo. Tras arrasar en portátiles "poco potentes" (en sobremesa, sólo ha habido cosas parciales, como *Colosseum*, de GameCube), habrá que ver qué cambio visual se le aplica, aunque Switch también es portátil, por lo que el concepto de coleccionismo y batallas no debería variar.

PIKMIN 4

■ SWITCH ■ SIN FECHA ■ NINTENDO ■ ESTRATEGIA

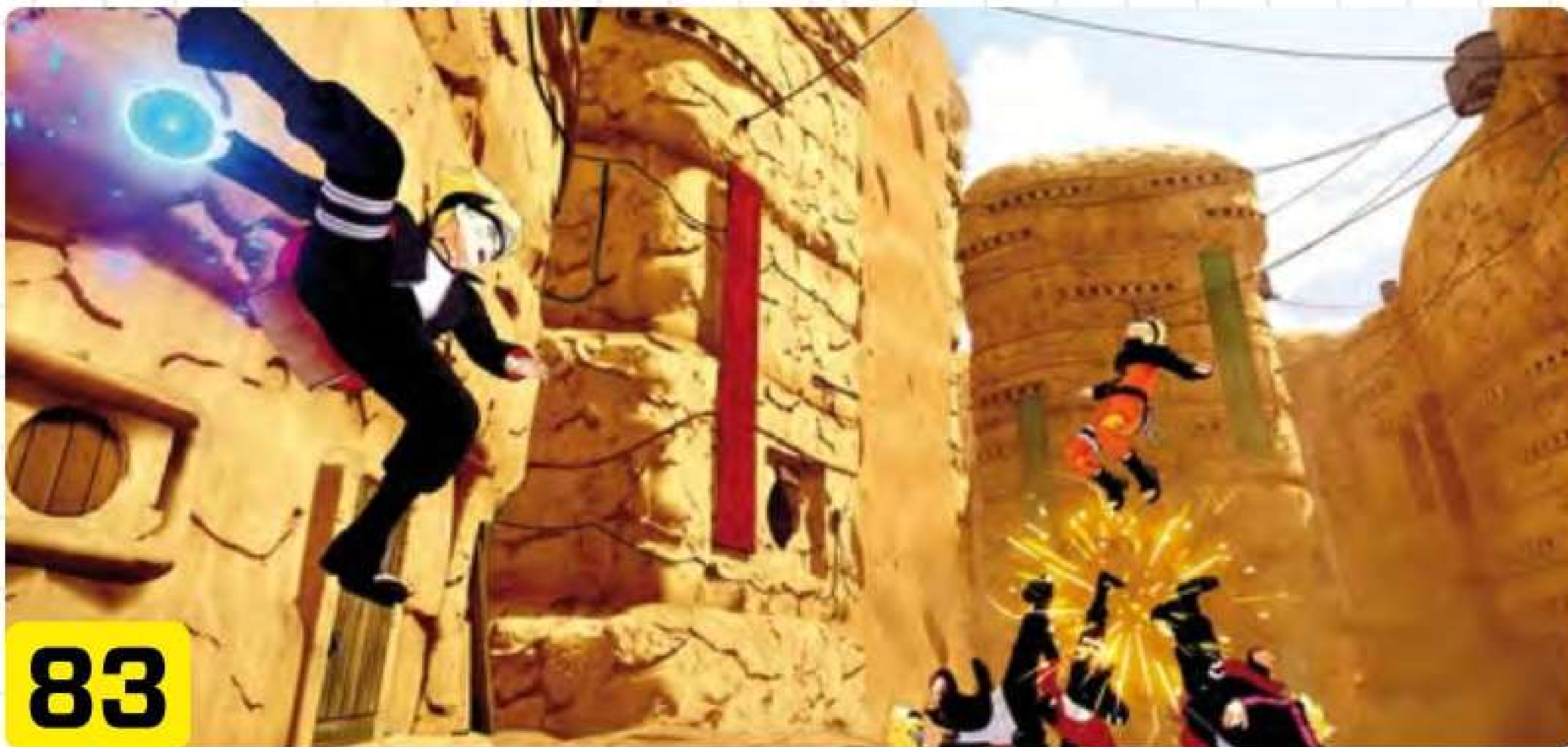
Shigeru Miyamoto confirmó también que la saga de estrategia de Nintendo tendrá una entrega para Switch y que el desarrollo progresa adecuadamente, aunque no hay fecha estimada ni se sabe si el protagonista será o no nuestro querido Capitán Olimar. Tras el decepcionante spin-off de 3DS, esperamos que las simpáticas criaturas de colores de la Gran N vuelvan a dar lo mejor de sí.



GOD EATER 3

■ PS4 - ¿XBOX ONE - SWITCH? ■ SIN FECHA ■ BANDAI NAMCO ■ ACCIÓN

Esta saga de culto de Bandai Namco volverá con una nueva entrega para "consolas de sobremesa", entre las que se encontrará seguro PS4. El juego nos enfrentará a los Aragami, unas gigantescas criaturas, en frenéticos combates llenos de efectos de luz, aunque los protagonistas, los God Eaters, también tendrán otros problemas a los que enfrentarse, como sus dilemas morales y la necesidad de romper unos grilletes que coartan su libertad.



NARUTO TO BORUTO SHINOBI STRIKER

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

Naruto, Sasuke y compañía darán una pequeña vuelta de tuerca a sus habituales tortazos con este título, que ofrecerá batallas online de cuatro contra cuatro. Recientemente, ha habido una beta cerrada, por lo que, aunque el juego aún no tiene fecha oficial, es probable que llegue a lo largo de 2018. La jugabilidad será realmente ágil, de modo que los escenarios permitirán correr por las paredes o saltar hacia zonas elevadas con gran facilidad.



SHADOWS DIE TWICE

■ SIN CONFIRMAR ■ SIN FECHA ■ FROMSOFTWARE ■ ROL

En la gala de The Game Awards, se mostró un sucinto adelante del nuevo juego de FromSoftware. No es oficial, pero, por su nombre en clave ("Las sombras mueren dos veces"), debería ser *Bloodborne II*.



MEDIEVIL

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ SONY ■ AVENTURA

Sony ha escuchado las súplicas y resucitará este clásico de PSOne con una "remasterización total", término que recuerda al usado para *Crash Bandicoot N. Sane*, que fue "remasterizado desde cero". Es decir, se debería mantener el desarrollo, pero con gráficos rehechos.

86


WiLD

MICHEL ANCEL, CON LA CALMA

■ PS4 - ¿XBOX ONE - PC? ■ SIN FECHA ■ UBISOFT / WILD SHEEP STUDIO ■ AVENTURA

El creador de *Rayman*, Michel Ancel, está enfrascado en sendos proyectos simultáneos desde hace mucho tiempo y, con suerte, quizá veamos alguno de ellos en 2018. El que más papeletas tiene es *WiLD*, confirmado para PS4, del que se está ocupando al frente de su propio estudio independiente, Wild Sheep Studio, y en el que encarnaremos a un chamán que podrá poseer a diversas criaturas. El segundo, bajo el paraguas de Ubisoft, es *Beyond Good and Evil 2*, una epopeya espacial que, por ahora, no tiene fecha ni plataformas confirmadas.


BEYOND GOOD AND EVIL 2





BAYONETTA 3

■ SWITCH ■ SIN FECHA ■ PLATINUM GAMES ■ ACCIÓN

Anunciado por Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo America, en la gala de The Game Awards, este hack and slash llegará en exclusiva a Switch, en una fecha por determinar. De momento, sólo hay un pequeño y oscuro anticipo. En caso de no ser meramente conceptual, la bruja de Platinum volvería a tener su apariencia de pelo largo.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

■ ¿PS4 - XBOX ONE - PC? ■ SIN FECHA ■ SQUARE ENIX ■ AVENTURA

Se filtró hace tiempo y Square Enix ha confirmado que la nueva aventura de Lara Croft ya está en proceso. Lo que está por ver es si el desarrollo corre a cargo de Crystal Dynamics o de Eidos Montreal, pues ambos estudios están enfrascados, paralelamente, también en el proyecto de *Los Vengadores*.



STAR WARS

■ ¿PS4 - XBOX ONE - PC? ■ SIN FECHA ■ RESPAWN ■ ACCIÓN

Los creadores de *Titanfall* llevan tiempo trabajando en un juego de acción en tercera persona de Star Wars, y puede que lo veamos en 2018, teniendo en cuenta que la aventura de EA Vancouver (antes de Visceral) llegará en 2019.



RUMORES Y CONJETURAS

90 EXCLUSIVAS PERIÓDICAS DE MICROSOFT

■ XBOX ONE - PC ■ OTOÑO ■ MICROSOFT ■ SHOOTER / VELOCIDAD

Microsoft usa siempre el otoño para desplegar sus sagas más icónicas, y el de 2018 debería tener como buque insignia a *Halo 6*, pues, para ese entonces, hará ya tres años que 343 Industries lanzó la quinta entrega. Salvo sorpresa, no esperamos *Gears of War 5* (que apetece mucho, tras el "cliffhanger" final del anterior) hasta 2019.

En cambio, sí debería caer el *Forza* anual de rigor, en este caso *Horizon 4*, que se rumorea que podría estar ambientado en Japón. Soñamos con que Playground Games recupere un poco el espíritu de *Project Gotham Racing* y, por ejemplo, se recree Tokio a lo grande, además de paisajes más naturales. Habrá que estar atentos también a si el RPG de mundo abierto que prepara un segundo equipo del estudio británico (que no pertenece a Microsoft) será exclusivo de Xbox o no, pero ése es un proyecto a muy largo plazo.


HALO 6


FORZA HORIZON 4


GAME BOY
NINTENDO 64

91 MÁS MINIATURAS NINTENDERAS

■ NINTENDO 64 - GAMEBOY ■ ¿OTOÑO? ■ NINTENDO

Tras el éxito de NES y SNES Mini, Nintendo podría repetir la jugada con Game Boy y N64. Esta última nos genera dudas, en la medida en que los derechos de casi todos los juegazos de Rare los tiene Microsoft, a lo que se añade el hecho de que el 3D primigenio es difícil de digerir hoy día.





92 THE ELDER SCROLLS VI

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ¿OTOÑO?
■ BETHESDA ■ ROL

Con *Skyrim* ya disponible en todos los formatos posibles, es la hora de ver este RPG. No en vano, y aunque luego Pete Hines le desdijo, Todd Howard, el máximo responsable de la saga, ya afirmó en 2016 que estaba en desarrollo... Bethesda suele anunciar sus juegos pocos meses antes de lanzarlos (casos de *Fallout 4*, *The Evil Within 2* o *Wolfenstein II*), por lo que es posible que esté en el E3 y salga a finales de año.

93 SHENMUE HD

■ ¿PS4 - PC? ■ ¿PRIMAVERA? ■ SEGA
■ AVENTURA

Fue en 2000 y 2001 cuando Sega lanzó *Shenmue* y *Shenmue II* para Dreamcast (y el segundo, también para Xbox). Fueron dos obras maestras, pero vendieron mal y han pasado muchos años desde entonces... En otras palabras, no tendría sentido sacar *Shenmue III* sin remasterizar antes las dos entregas anteriores, para que el público actual pueda familiarizarse con la historia de Ryo Hazuki. Ya sea en pack o por separado, llegarán.

Cuando el río suena, agua suele llevar, así que es probable que mucho de lo que veis aquí se confirme tarde o temprano. Guardar los secretos es cada vez más difícil.



CONSOLA VIRTUAL DE SWITCH

■ SWITCH ■ ¿VERANO? ■ NINTENDO

Es un poco contradictoria con productos como NES o SNES Mini, pero es cuestión de tiempo que Nintendo anuncie la Consola Virtual de Switch, seguramente cuando ponga en marcha el online de pago. Habrá que ver el volumen de títulos, pero Nintendo podría sacar un rédito bestial a los cientos de juegos de NES, SNES, N64, GameCube, Wii, Wii U y sus portátiles.



SUPER SMASH BROS DELUXE

■ SWITCH ■ ¿PRINCIPIOS DE 2018? ■ NINTENDO ■ LUCHA

Wii U fue un fracaso en ventas, pero su catálogo está lleno de joyas. Esos dos factores explican que Nintendo haya apostado fuerte por las remasterizaciones para Switch, como las de *Mario Kart 8* y *Pokkén Tournament*. La de este crossover de lucha podría dar mucho de sí, con todos los personajes que fueron DLC... y añadiendo los escenarios propios de la versión de 3DS.



DEVIL MAY CRY V

■ ¿PS4 - PC? ■ ¿OTOÑO? ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

El regreso del Dante Sparda clásico se rumorea desde hace tiempo y, recientemente, se han filtrado más datos, como que se anunciará en el E3, que el director es Hideaki Itsuno (veterano de la saga), que sería exclusivo de PS4, como poco "en consolas", y que llegaría a finales de 2018 o principios de 2019. Es uno de los proyectos menos secretos del sector en la actualidad...

97


HELLRAID


DEAD ISLAND 2

NI VIVOS NI MUERTOS

■ PS4 - ONE - PC ■ ¿VERANO?
■ DEEP SILVER ■ ACCIÓN

Anunciados hace muchos años, hay dos juegos de zombis que están en el limbo y que no han sido cancelados oficialmente. El primero es *Dead Island 2*. Deep Silver apartó del desarrollo a Yager Development y se lo cedió a Sumo Digital (un estudio muy polivalente que también recibió la patata caliente de *Crackdown 3*)... pero nunca más se ha sabido. El segundo es *Hellraid*, una nueva IP de ambientación medieval, pero de la que Techland, que sigue dando soporte a *Dying Light*, no ha mostrado nada desde 2014...



REMEDY

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ¿OTOÑO?
■ REMEDY ENTERTAINMENT ■ AVENTURA

En asociación con 505 Games, Remedy tiene dos proyectos en cartera, y no serán exclusivos de Xbox como *Alan Wake* o *Quantum Break*. De *P7*, nombre en clave de uno de ellos, se sabe que dará una gran importancia al multijugador.



ROCKSTEADY

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ ¿OTOÑO?
■ ROCKSTEADY STUDIOS ■ AVENTURA

Los rumores apuntan con insistencia a que, tras sus juegos de Batman, Rocksteady estaría preparando un juego basado en otro héroe de DC como es Superman, ahora que "La Liga de la Justicia" está de moda. Se anunciará pronto seguro, pero veremos si no se va a 2019.



LUIGI'S MANSION 3

RETRO STUDIOS

■ SWITCH ■ ¿OTOÑO? ■ RETRO STUDIOS
■ ¿AVENTURA? ¿PLATAFORMAS?

Un baluarte de Nintendo como Retro Studios lleva desde 2014 sin sacar un juego, así que le toca. Es probable que sea una nueva IP (nos extrañaría que fuera otro *Donkey Kong* 2D), pero no le haríamos ningún asco a un *Luigi's Mansion 3* desarrollado por estos maestros.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



XENOBLADE CHRONICLES 2

Switch cierra su primer año de vida con un monumental J-RPG en el que todo es grande, incluida su duración...



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION

Uno de los mejores survival horror de 2017 regresa con su edición completa, que incluye todo el DLC de pago



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Xenoblade Chronicles 2

UN J-RPG ENORME... Y NO SÓLO POR SUS TITANES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch
GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Monolith Soft
DISTRIBUIDOR
Nintendo
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Inglés y japonés
FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

Dejando al margen indies y digitales, el catálogo de propuestas triple A de Switch cierra 2017 con uno de los juegos más "hardcore" de su catálogo, un título que, por su gran complejidad, no es para todos los usuarios... pero que, a poco que te guste el J-RPG, te atrapará durante muchísimas horas.

Xenoblade Chronicles 2 es la tercera entrega de la serie creada por Monolith Soft en Wii. Pero tranquilos, porque, al igual que *XCX*, es una historia independiente, con personajes nuevos, aunque hay mecánicas y ciertos aspectos que conectan con anteriores capítulos de la serie. Así pues, si llegas de nuevas, eso no será un problema, porque los primeros capítulos son un extenso tutorial para explicarlo todo, desde los nuevos personajes y ciertas mecánicas de juego, como el combate, hasta refrescar algunas características de la serie, como que los escenarios por los que nos movemos son, en realidad, enormes titanes, seres vivos.

En *XC2*, nosotros controlamos a Rex, un joven buzo que habita en Alrest, un extraño mundo cubierto por un mar de nubes, cuya superfie habitable se reduce a la que ofrecen un puñado de gigantescos titanes. ¿El problema? Que los titanes han empezado a morir, y cada vez hay menos espacio para los supervivientes. Todo ello, con los ecos de fondo de un mundo que ha salido de una guerra, su ración de buenos y malos, y toques fantásticos como los Blades, unos seres especiales ligados a los Pilotos que potencian sus habilidades de combate.

Enorme no, gigantesco...

Como no podía ser de otra manera, muy al principio de la aventura, Rex se convierte en Piloto y queda ligado a Pyra, uno de los Blades más poderosos. Desde aquí, la historia se extiende a lo largo de más de 50 horas, si bien es cierto que eso sólo aglutinaría las misiones principales: hay muchas, muchas tareas secundarias que disparan su duración de forma brutal. Y cumplir algunas de ellas, si no muchas, y "farmear" se vuelve necesario para que Rex y sus acompañantes suban de nivel y estén preparados para los desafíos más exigentes. No exageramos al decir que, fácilmente, podemos echar más de 100 horas al juego para llegar a ver los títulos de crédito...

Esta enorme duración se debe, en cierta medida, a que *XC2* adopta las formas de un J-RPG en mundo abierto, aunque no es un único mundo continuo a lo *GTA*, sino varios más "pequeños". Así, cada titán ofrece una vasta extensión de terreno que explo- »

SWITCH CIERRA SUS PRIMER AÑO EN EL MERCADO CON UN GRAN J-RPG EXCLUSIVO, PERO NO APTO PARA TODOS



Los combates son en tiempo real. Rex "autoataca" y nosotros vamos eligiendo las Artes, los especiales (que se pueden encadenar) y más. El ritmo suele ser ágil.



La traducción al castellano está bastante cuidada, con detalles como razas con distintos acentos o formas de hablar. El doblaje en inglés no es tan bueno...

Mor Ardain, Uraya, Gormott... cada titán aloja distintas ciudades y ambientaciones, cada una más impresionante que la anterior.



LO MEJOR

Su descomunal tamaño. El placer de explorar sus variados y cautivadores entornos. El sistema de lucha tiene detalles interesantes. La enorme cantidad de sistemas que integra.

LO PEOR

El combate tiende a ser repetitivo. El diseño de muchas tareas secundarias deja que desear (y debemos pasar por ellas para subir de nivel). Caídas de frames. Farmear para subir de nivel.

Ni la historia ni el planteamiento son originales: no son pocos los "jefes" con los que nos enfrentamos más de una vez a lo largo de la historia...

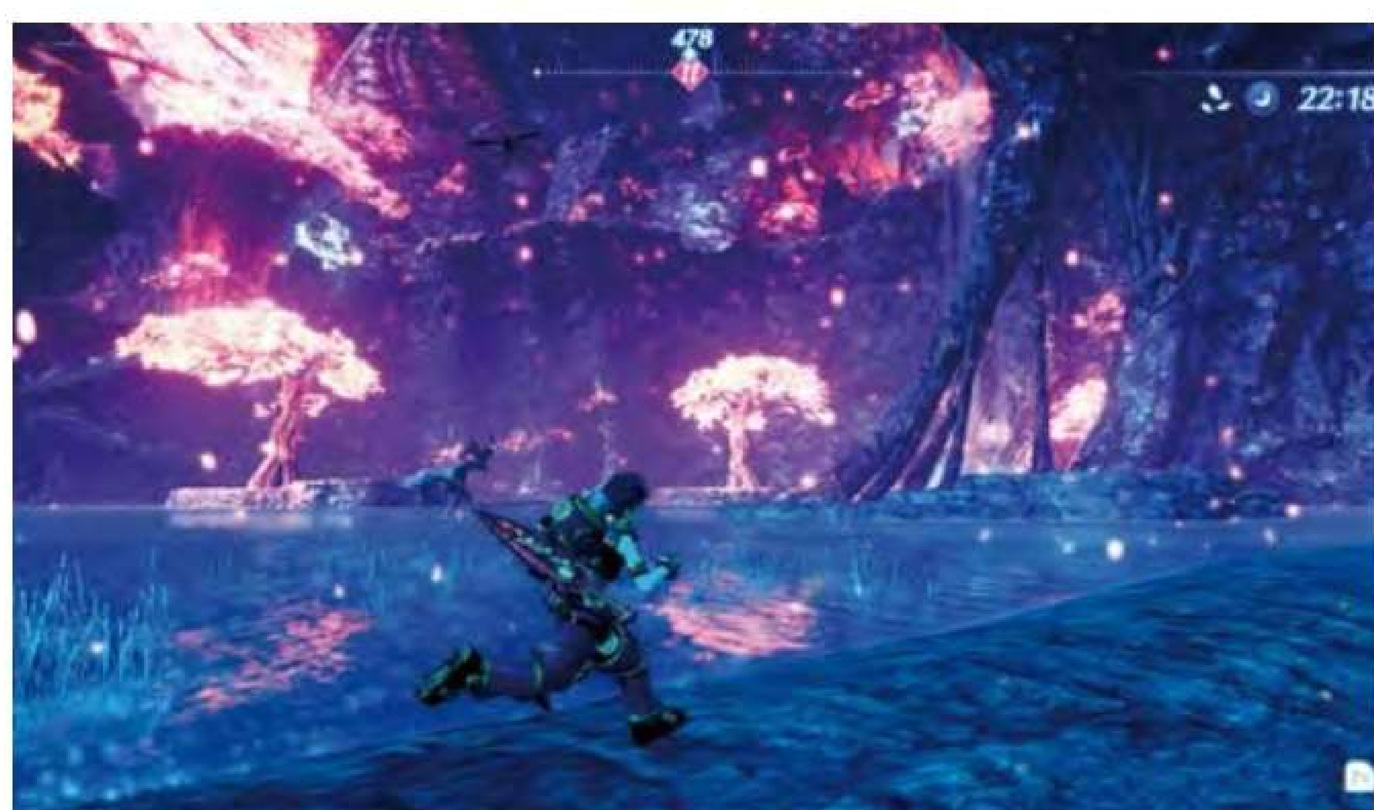




XC2 es uno de los juegos que mejor lucen en la base (720p). Fuera de ella, se ve bastante bien, aunque la resolución baja considerablemente.



Minijuegos en plan "8 bits" como éste, cacerías de enemigos más duros... El juego es variado, y enorme: ofrece mucho para hacer y ver.



La sensación de enormidad es una constante. Vastísimas praderas y extensiones repletas de enemigos te esperan en muchos titanes.

» rar, cada una con sus propios asentamientos, una ambientación única y su propia flora, fauna y raza de habitantes. Y, por supuesto, con mucho para hacer y ver. El "problema" es que no todas las tareas son igual de divertidas (hay muchas misiones del tipo "consígueme 'x' troncos", con la variante "tráeme antes 'x' cosas para después traerme 'x' troncos"), aunque hay minijuegos, misiones de "caza" de criaturas especiales e, incluso, tareas que cuentan con sus propios sistemas, como las misiones de mercenarios Merc Merc (podemos enviar a nuestros Blades a que cumplan misiones). No es un juego en el que se progrese rápidamente, y tiene tantos sistemas interconectados (por un lado, gestionar el equipo y las habilidades de Rex y los demás Pilotos que nos acompañan; por otro, el armamento y las habilidades de los Blades) que te llevará tiempo familiarizarte con todos y con cómo se mejora cada aspecto, sin olvidar qué también podemos conseguir nuevos Blades (en combate, Rex puede llevar hasta tres e intercambiarlos).

Combates al estilo Xenoblade

El sistema de combate es otro de los aspectos clave del juego y, como en todo, tiene sus luces y sus sombras. Es un sistema más cercano a la acción, en el que Rex ataca de forma automática a

ENORMIDAD ES LA PALABRA QUE MEJOR DEFINE A XC2: LOS MAPEADOS SON TAN GRANDES COMO SUS DENSOS SISTEMAS

BUCEA EN LAS PROFUNDIDADES DEL ROL

Xenoblade Chronicles 2 no es un juego asequible de primeras. Cuenta con un montón de sistemas para gestionar cada componente de su propuesta rolera, ya sea la evolución de los Pilotos, los Blades... He aquí "sólo" unos pocos ejemplos.



Combate. Nosotros elegimos qué Artes utilizar (varían según el Blade que tengamos activo, y podemos llevar tres al combate). Estos Artes se recargan con el tiempo, y causan más daño si pulsamos el botón en el momento justo. Y eso es el principio...



Mejoras. Rex puede comprar bombonas para bucear en puntos concretos. Al hacerlo, puede conseguir tesoros, que, aparte de dinero, pueden dar objetos. Equiparlos puede mejorar algunas estadísticas, aunque también podemos comprarlos en tiendas.



Cristales primordiales. Rex puede encontrar cristales de distintos tipos, hasta de los denominados "raros". Al interactuar con ellos, podremos utilizar algunos "aceleradores" o "turbos", que ayudarán a definir el tipo de Blade que resultará de ese cristal.



Blades. Cuentan con su propio árbol de habilidades, que se van desbloqueando a medida que cumplimos "desafíos", del tipo utilizar un Arte un determinado número de veces. Ciertas habilidades tienen niveles, y nos permiten despejar caminos, cocinar...



Núcleos. También podemos mejorar a nuestros Blades utilizando los llamados núcleos (que, a su vez, hay que refinar previamente utilizando una cantidad concreta de ítems). Así, podemos mejorar, por ejemplo, su tasa de golpes críticos en combate.



Posadas. La experiencia acumulada al ganar determinados combates no sube automáticamente. Si morimos, la perdemos, por lo que es recomendable visitar de vez en cuando las posadas para subir de nivel y, con ello, mejorar las estadísticas.

los enemigos y nosotros interactuamos moviéndolo o seleccionando las Artes o movimientos especiales que utilizará (para volver a emplearlos, debemos esperar a que se recarguen). Hay combos, ataques especiales que incluso podemos encadenar con los de otros Blades... Es un sistema ameno, pero con un pequeño inconveniente: los combates tienden a durar más de la cuenta, sobre todo al principio, e incluso contra enemigos menores. Eso sí, tienen un componente de "ritmo", que invita a pulsar los botones en el momento adecuado para causar más daño, desplegar el poder de los especiales... y más.

Un estilo visual diferente

Otro de los aspectos que ha cambiado es el look del juego, más próximo al manganime que en anteriores entregas, sobre todo en lo relativo a los personajes, que son bastante expresivos y saben jugar bien sus bazas cómicas



OPINIÓN

XC2 es un juego que va a más cuanto más tiempo le dedicas, tanto en su historia (por momentos bastante previsible) como en sus mecánicas. Es un juego enorme, muy duradero, aunque con aspectos mejorables (frames, misiones no muy originales...). Pero, hoy por hoy, no hay J-RPG exclusivo mejor en Switch.

89

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

(tiene momentos bastante hilarantes, y que juegan con cierto tono "picante") y dramáticas. Con ellos, recorremos escenarios más "realistas", aunque fantásticos, una mezcla que resulta extraña al principio, pero que rápidamente va convenciendo, hasta el punto de no resultar una mezcolanza extraña. Eso sí, aquí también hay luces y sombras. El juego no está del todo bien optimizado (suponemos que llegarán parches), y hay caídas de frames puntuales. En modo portátil, es perfectamente jugable (se leen los textos de maravilla) y luce realmente bien, aunque la resolución baja sensiblemente, hay algo de popping y tiene otros defectos menores (por ejemplo, la distancia de dibujado de efectos como la niebla es menor). En cambio, jugando en modo TV, la cosa mejora y es, seguramente, uno de los juegos de Switch que mejor lucen.

Añade a todas estas virtudes una sobresaliente y extensa banda sonora en la que han contribuido algunos genios, como Yasunori Mitsuda, o un doblaje en inglés que, aunque correcto, nos parece peor que el japonés (se puede descargar gratuitamente). Todo esto deja un grandioso juego de rol, que tiene sus mayores atractivos en su gigantesco mundo y sus numerosos y complejos sistemas de juego. No es una propuesta para todos los públicos, pero, a poco que te guste el J-RPG, te conquistará.

VUESTRA OPINIÓN

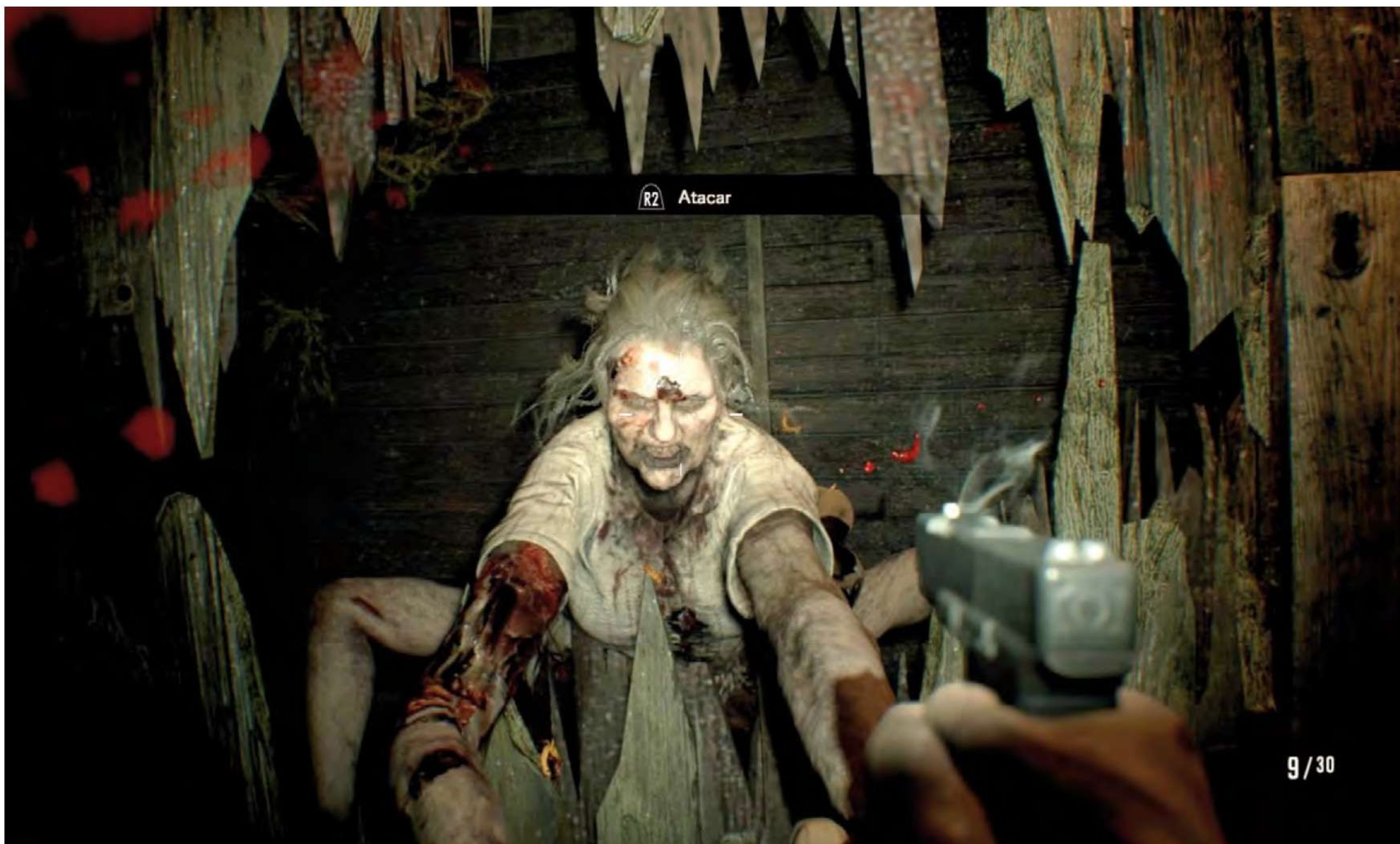
WEB Paulcanario

"Me quiero subir al carro de Monolith, ¡pero, a veces, cuesta un poco! El de Wii U me encantó, pero, a veces, ¡costaba llegar a saber qué te pedía exactamente el juego! A veces... creo que estaba hecho un poco aposta para el rollo de explorar."

WEB Ryuuzaki

"Se me está haciendo épico. No disfrutaba tanto con un J-RPG desde Persona 4 Golden."

La campaña de *Resident Evil 7* es sólo uno de los muchos elementos de esta edición del juego. Prepárate para unos cuantos sustos...



Resident Evil 7 Gold Edition

LA MANSIÓN BAKER, CON TODOS LOS MUEBLES Y EXTRAS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Capcom
DISTRIBUIDOR Koch Media
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 49,99 € Digital: 49,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Este 2017 termina como empezó: con el mejor terror de la mano de Capcom, que regresa con la "edición definitiva" de *Resident Evil 7* para atar los escasos cabos sueltos que quedaban en su historia.

En enero de 2017, Capcom volvió a las raíces de su serie *Resident Evil*, al apostar por un enfoque más terrorífico que, casi al mismo tiempo, era un reboot para la serie, pues optó por la vista en primera persona y un papel más comedido de la acción. El protagonista era un nuevo personaje, Ethan Winters, con quien nos internábamos en la mansión de los Baker, una trastornada y mutada familia, en busca de pistas de la misteriosa desaparición de su esposa, Mia. Una aventura que dejó momentos para el recuerdo y que, sin duda, es una de las experiencias clave de PS VR (podemos jugarla al completo con el visor puesto).

La aventura dio pie, además, a que se lanzaran distintos paquetes de contenido adicional, criticados en su día, con razón, por ser considerados partes cercenadas de la aventura. Esta nueva edición "subsana" ese error, al incluir todos los paquetes de pago en el disco.

Una edición muy "GOLDpleta"

En concreto, *Gold Edition* incluye en el disco los paquetes "Grabaciones olvidadas I y II" y y *End of Zoe*, este último estrenado a mediados de diciembre. Los dos primeros ahondan en uno de los aspectos que más gustaron de la aventura, las cintas de VHS "jugables" que recrean algunas de las tropelías realizadas por los miembros de la familia Baker. Cada paquete cuenta con dos cintas y, en ambos casos, una de las dos sobresale por su calidad, como es el caso de "21", una letal partida al black jack (más cerca de "Saw" que otra cosa), o "El dormitorio", un peligroso "escape room" en el que debemos evitar a Margueritte, la matriarca. La segunda cinta del primer paquete, "Pesadilla", adopta unas mecánicas más similares a las del modo zombi de *CoD*, y debemos sobrevivir a oleadas de enemigos, comprar y mejorar armas y equipo en una máquina especial... Por

GOLD EDITION INCLUYE EN EL DISCO LOS TRES PAQUETES DE CONTENIDO DE PAGO, PERO OMITE EL GRATUITO NOT A HERO

LO MEJOR

La variedad de situaciones que plantea la aventura. Jugarlo con VR. Algunas de las cintas de los extras son sublimes. *End of Zoe* mola por el combate a puñetazos. El profesional doblaje.

LO PEOR

Que no esté todo en el disco (*Not a Hero* se descarga). Que las compañías no lancen de serie la edición completa y haya que volver a pasar por caja. El mejorable tramo final de la aventura.

Las cuatro cintas de grabaciones olvidadas dejan situaciones muy grotescas, como esta gore partida de black jack.





End of Zoe es un capítulo final de unas dos horas de duración. Aquí, nos defendemos a puñetazos, hay un enemigo "recurrente" que nos persigue...



Entre los modos extra, hay de todo, y algunos son bastante rejugables, como el 55º cumpleaños de Jack.

último, "Hijas" es otro "escape room", en el que debemos evitar a Jack, el padre de la familia, en una incansable persecución. Por último, *End of Zoe* es una pequeña aventura de unas dos horas a modo de epílogo, para descubrir qué pasa con uno de los personajes (Zoe) tras los sucesos del juego principal. En ella, manejamos a Joe, el tío de Zoe, quien se enfrenta a las mutaciones a puñetazo limpio (hay hasta combos), remates en el suelo e incluso lanzas, con las que podemos librarnos de los caimanes que pueblan el pantano. También hay toques de sigilo e incluso podemos crear objetos curativos combinando bichos y productos químicos.

Mucho más por jugar

El broche de oro lo ponen los modos adicionales "Ethan Must Die" (que nos reta a superar un segmento de la aventura mucho más difícil, y con cambios en la ubicación de los objetos) y el "55º cumpleaños de Jack", en el que debemos abatir a los enemigos con munición limitada, recoger distintos tipos de comida y saciar a Jack (con varios escenarios y desbloqueables). El último de estos contenidos, *Not a Hero*, en el que controlamos a Chris Redfield, no está incluido en el disco, aunque es una descarga gratuita y sus hechos tienen lugar justo antes de *End of Zoe* (y apuesta algo más por la acción).

Todo lo que ofrece, en conjunto, es lo que debería haber sido el lanzamiento original del juego, ya que los DLC añadían algunos de los modos extra y curiosidades por los que la serie *Resident Evil* se ha caracterizado desde sus orígenes. Así pues, esta edición está especialmente recomendada para quienes no lo jugaron en su día, o bien quieren tenerlo todo en el disco. El resto.... pues ya se ha jugado el plato fuerte, y los DLC no dejan de ser pequeños añadidos (algunos, interesantes, todo sea dicho). Sobra decir que, como en el lanzamiento original, es muy recomendable jugarlo con PS VR, porque su capacidad para sumergirte en su inquietante mundo se multiplica. Pero, lo juegues como lo juegues, *Resident Evil 7: Gold* es la edición definitiva para paladear el regreso de la serie al buen camino.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

Si estabas cansado de la deriva hacia la acción descerebrada que presidía las últimas entregas, *RE7* te convencerá con su nuevo rumbo. La aventura es soberbia (menos el tramo final) y, con esta edición, podrás paladear todo lo adicional que ofrecía, que no es poco... aunque no todo es igual de brillante.

93

VUESTRA OPINIÓN

@REDHorror

"Ni rastro de Resident Evil 2 Remake, pero no desesperéis. Mientras tanto, tenemos RE7: Gold Edition con Not a Hero y End of Zoe."

@Yurink4

"Capcom, en racha: Street Fighter 30th Anniversary Collection, la temporada 3 de Street Fighter V (y la Arcade Edition), Mega Man Legacy Collection para Switch, Monster Hunter World, Resident Evil 7: Gold y Okami HD."



Frank West vuelve a protagonizar una aventura de supervivencia y acción con mucho sentido del humor.

Dead Rising 4

EL RENACER MÁS LOCO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura / Acción

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Con un año de retraso respecto a las versiones de Xbox One y PC, *Dead Rising 4* llega a PS4 con una edición muy completa. Con la coletilla *Frank's Big Package*, este título nos ofrece la aventura junto a nuevos contenidos que, lejos de actuar como mero "relleno", ofrecen diversión extra de gran calidad. Unos contenidos que es necesario descargar desde PSN, dado que no se hallan en el disco del juego. Para los que no jugaron al original, estamos ante una aventura de mundo abierto en la que el factor supervivencia es tan destacado como el sentido del humor (bastante "negro" en muchas ocasiones). A lo largo de varios casos o capítulos, el famoso periodista Frank West debe desentrañar una conspiración que tiene que ver con experimentos y muertos vivientes, una trama no demasiado interesante porque termina resultando bastante predecible. En cualquier caso, este argumento es una mera excusa que da pie a un sistema de juego que acoge los elementos típicos de las aventuras de mundo abierto. Podemos utilizar y crear numerosas armas (algunas muy imaginativas), explorar un buen número de entornos, pilotar diversos vehículos, combatir contra zombis y otros monstruos y dialogar con determinados personajes. La jugabilidad no es muy original, pero consigue entretener lo suyo, aunque os recomendamos que juguéis, como mínimo, en el modo difícil porque, de lo contrario, su nivel de desafío es demasiado bajo, defecto heredado del título original.

Contenidos muy sugerentes

Para darle un soplo de aire fresco a esta base jugable, Capcom ha querido incluir una buena cantidad de modos y opciones de juego inéditos de diversa índole que enriquecen bastante el conjunto. Es contenido que, todo sea dicho, es posible descargar tanto en PS4 como, también, en Xbox One y PC. La modalidad estrella de este DLC es la llamada Capcom Heroes, una especie de reinterpretación del modo Historia que posee un matiz diferenciador muy

EL MODO CAPCOM HEROES SE REVELA COMO LA GRAN NOVEDAD, SUPERANDO EN DIVERSIÓN A LA AVENTURA "NORMAL"

LO MEJOR

El nuevo contenido que incluye esta edición ofrece diversión y locura a partes iguales. Los nuevos niveles de dificultad y modalidades aumentan las posibilidades del juego de manera clara.

LO PEOR

Muchas características clave de la saga han desaparecido. La historia principal no sorprende y, en cuestiones técnicas, es un título modesto. Tampoco incluye todo el contenido en el disco.

Es necesario descargar un DLC gratuito de 17 gigas para disfrutar de los nuevos contenidos de esta edición.





La nueva modalidad Capcom Heroes es más entretenida incluso que la principal. Un gran homenaje a la compañía de Ryu, Mega Man, etc.



El minijuego Super Ultra Dead Rising 4 Mini Golf es tan divertido que supera lo experimentado en otros juegos de esta misma disciplina.

importante. En lugar de usar armas y objetos convencionales para combatir a los rivales, lo que tenemos que hacer es ir recopilando unos trajes especiales ligados a muchos de los personajes más famosos de la compañía nipona. Cada uno otorga al protagonista diferentes aptitudes especiales: podemos lanzar bolas de plasma gracias al traje azulado de Mega Man, usar las habilidades fantasmales de Sissel (de *Ghost Trick*) cuando se enfunda sus llamativos ropajes, usar tanto la espada como las pistolas gemelas de Dante cuando se viste con su gabardina... Es cierto que los niveles son exactamente los mismos que los que nos depara el modo principal, pero su desarrollo cambia mucho cuando nos adentramos en esta modalidad. Y divierte mucho. Otra inclusión no menos llamativa es la de Frank Triunfante. En este capítulo independiente, debemos asumir el control de un Frank West que ha sido transformado en zombi, de modo que es necesario buscar una cura... mientras somos capaces de ejecutar un nuevo repertorio de ataques, mordiscos incluidos. Y la tercera gran adición que nos depara este DLC es la incorporación de un juego de minigolf muy curioso y gore, en el que podemos ir eliminando a los zombis mientras tratamos de embocar las bolas correspondientes en cada hoyo. A todo esto, se suman otros añadidos, como la integración de nuevos vehículos y apariencias o la posibilidad de jugar en dos nuevos niveles de dificultad: difícil y el Black Friday más negro. Todas estas opciones, más el modo cooperativo independiente para cuatro jugadores, dotan a *Dead Rising 4* de una vida útil realmente formidable, ofreciendo muchas horas de diversión. Lo que no ha cambiado nada es su apartado técnico. Éste se mantiene bastante en sintonía con el del lanzamiento original. Destaca únicamente la enorme cantidad de personajes que pueden llegar a aparecer simultáneamente sin que la acción sufra por ello. Es una faceta correcta, sin más, que da vida a un título cuyo único propósito es divertir sin demasiadas pretensiones y huyendo de la seriedad. Y eso sí lo consigue...



Por Sergio Martín @replicante64

OPINIÓN

Después de un año de espera, los usuarios de PS4 ya pueden adentrarse en una aventura de supervivencia, acción y, sobre todo, humor negro tan loca como entretenida. Una edición que, dada la gran cantidad de contenidos que incluye, es muy completa y puede deparar muchas horas de diversión.

79

VUESTRA OPINIÓN

WEB Coco360

“Ya por el hecho de traer parte del contenido en digital, ni lo iba a comprar. Basuras de ediciones que hacen siempre aquí los ratas de las compañías.”

WEB Harrymason

“Capcom se ha pasado con esto. Es más, está doblado a otros idiomas y te lo restriegan por la cara. En la caja de aquí, te pone textos y voces en italiano.”

■ *Skyrim VR* ofrece el juego original y todos los DLC adaptados a la realidad virtual. No es perfecto, pero la inmersión es total.









■ Utilizando Move, no controlamos el movimiento directamente, sino que nos "teletransportamos". Sólo se puede jugar en primera persona.

Skyrim VR

NO JUEGUES A SKYRIM, MEJOR... ¡VÍVELO!

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Bethesda

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 69,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Tras las ediciones especiales del año pasado y el port de Switch de éste, Bethesda sigue explorando nuevas formas de rentabilizar su mítico RPG. Y, esta vez, lo hace de una de las formas más inmersivas, originales y cautivadoras de cuantas hemos visto.

Porque Skyrim VR ofrece justo eso: el juego original, más todo su contenido descargable, adaptado con acierto a la realidad virtual. Sólo con el visor de VR es posible admirar en su justa medida el colosal tamaño de un mundo que nos rodea y envuelve, transmitiendo sensaciones como nunca antes habías vivido. Sólo hace falta salir de su primera mazmorra, ascender por cualquier montaña o perderse en cualquiera de sus pueblos para darse cuenta de ello.

Cambios y novedades en VR

Esta enormidad trae de la mano un inconveniente: es, quizá, la versión más "fea" de cuantas han pasado por nuestras manos. Los gráficos se parecen más a los de la versión de PS3 que a los de la *Special Edition*, a lo que hay que añadir defectos como menor definición y detalle (se ve más borroso), más popping y, lo que es peor, cierta sensación de mareo, sobre todo al jugar con un Dual Shock 4 (nos movemos con el joystick izquierdo y la cámara la gestionamos girando la cabeza y con el joystick derecho, ya sea en "modo libre" o con saltos graduales). También se puede jugar con dos Move, lo que, sin duda, enriquece el combate (podemos lanzar un hechizo con cada mano a enemigos distintos, o disparar con el arco), pero, para avanzar, se usa un sistema de teletransporte que nos gusta menos, y movernos por los menús resulta más incómodo. También se han adaptado a la RV elementos como la interfaz (sólo vemos las barras de vida y maná al mirar al suelo), el inventario, el mapa, los diálogos... ■



OPINIÓN

Puede que no sea la versión más bonita, y que tenga defectos como los temibles mareos... pero eso no quita que sea la versión más inmersiva de la aventura, y uno de los pocos juegos "de verdad" que han pasado por PS VR este año.

80

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

DOOM VFR nos invita a adentrarnos, y nunca mejor dicho, en el mismísimo infierno. Su acción está a la par de lo visto en el *DOOM* de 2016.









DOOM VFR retiene ciertas características del juego original, como la mejora de armas o los secretos, pero con un desarrollo nuevo.

DOOM VFR

CUANDO EL INFERNO LLAMA A TU PUERTA (VÍA PS VR)

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
id Software

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95€
Digital: 29,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Basado en el sobresaliente reboot de 2016, *DOOM VFR* es la primera incursión virtual de la saga en el mismísimo inferno, una que, además, logra casar la frenética acción del juego de id Software con un desarrollo nuevo (que recicla elementos, enemigos, entornos e ideas de aquél) y lo adapta con gran solvencia a la VR.

Se trata de un shooter de unas cuatro horas de duración que destaca por numerosos logros. El primero y más evidente con el visor puesto es que, técnicamente, es de los juegos VR que mejor lucen. Modelos, entornos... Todo está un pelín por encima, sobre todo cuando la acción transcurre en interiores. El segundo es que la acción se mantiene tan ágil, vertiginosa y bestia como en el juego de 2016, sólo que, aquí, la sangre y los trozos de demonio casi salpican.

Adaptándose al nuevo entorno virtual

Para jugar a esta entrega, podemos hacerlo con tres sistemas de control distintos: Dual Shock 4, Aim Controller o dos PS Move. Pero ninguna opción es 100% satisfactoria, ya que, con dos PS Move, podemos apuntar con cada mano de forma independiente, pero el desplazamiento es sólo vía teletransportes. Con Dual Shock 4, no tenemos la libertad de Move para apuntar, y, con Aim Controller, "sólo" manejamos una de las dos manos. A esto, hay que sumar que, dado el frenético ritmo del juego, los errores de posicionamiento del visor son frecuentes y que, al no disponer de botón de salto (sólo podemos teletransportarnos), en ciertas situaciones intensas o para rematar a los enemigos, esta mecánica saca un poco del juego. Como extra, los niveles tienen diversos coleccionables y secretos, y podemos desbloquear fases inspiradas en los *DOOM* clásicos (poblados, eso sí, por enemigos modernos). Lástima que dure tan poco, porque molar, mola.



OPINIÓN

Bethesda se ha sacado de la manga un genial shooter que mantiene la frenética esencia de la saga y su calidad técnica. Ni su control es perfecto ni su duración larga, pero es otra gran muestra de la inmersión que ofrece PS VR.

79

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4



Intenciones ocultas (PlayLink)

UN CASO PARA CINCO DETECTIVES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Supermassive Games

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1-5

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95€
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

OPINIÓN

Los creadores de *Until Dawn* se destapan con un nuevo y entretenido thriller pensado para resolver entre cinco jugadores. La jugabilidad está muy limitada, algo que puede favorecer que los menos expertos en videojuegos lo disfruten más.

82

Los creadores de *Until Dawn* regresan con un nuevo thriller diseñado para explotar las bondades de PlayLink. Sólo así podrás vivir una detectivesca aventura en la que hasta cinco jugadores pueden tomar decisiones de forma mayoritaria...

Intenciones ocultas nos pone en la piel de la detective de homicidios Becky Marney y la fiscal de distrito Felicity Graves, quienes andan tras la pista del "Trampero", un asesino en serie cuyo modus operandi consiste en colocar trampas alrededor de sus presas para causar el mayor daño posible a quienes intenten rescatarlas. Así, el juego adopta el desarrollo de una película interactiva, en la que el jugador no controla directamente a los personajes, sino que sólo participa y toma decisiones en momentos puntuales. La historia, de unas tres horas, la pueden disfrutar un único jugador o hasta cinco personas. En esta última modalidad, las elecciones se toman por mayoría, lo que desemboca en hasta cinco finales y en el paso por situaciones muy diferentes.

PlayLink: juega con tu móvil/tablet

Como todos los títulos PlayLink, sólo se puede jugar con móviles/tabletas, vía app gratuita. Una decisión que favorece el juego social (incluye acciones como elegir al jugador en que más confías, lo que da "prebendas" al más votado) y añade opciones como biografías detalladas. El problema viene a la hora de realizar acciones como la de investigar el escenario del crimen moviendo un cursor en el móvil, donde la precisión no es todo lo buena que debería.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS 3DS



Mario Party The Top 100

FIESTA COMO LAS DE LA INFANCIA

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Minijuegos

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95€
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
22 de diciembre

CONTENIDO
3

OPINIÓN

Si sois veteranos de la saga, seguro que echáis en falta algún minijuego fetiche, pero, en general, la selección es genial. No inventa la rueda y es escueto en modos, pero es la perfecta definición de lo que es la diversión rápida y en compañía.

80

Iba a salir en enero, pero *Mario Party: The Top 100* se ha adelantado para volver a casa por Navidad y contribuir a que nos volvamos a sentir niños por unos días.

No en vano, se trata de un recopilatorio de los 100 mejores minijuegos aparecidos en las entregas numeradas de la saga más fiestera de Nintendo. Hay alguno de Wii y Wii U, pero, fundamentalmente, están rescatados de N64 y GameCube: Shy Guy dice, Arreglo de cara, Estragos en el panal, Pelotas de choque, Hockey veloz, Patinaje sobre hielo, Voley playa, Hotel Goomba, Acoso al cubo, Leñadores chiflados... Como siempre, la mayoría premian la habilidad, y pueden ser de todos contra todos, por parejas, de tres contra uno o de uno contra uno. Todas las pruebas se han adaptado a los controles de 3DS con tino, pues algunas aprovechan el giroscopio, el micrófono o la pantalla táctil. Esta última, en particular, es muy útil para tener siempre los comandos a la vista.

Diversión a cuatro bandas

La gran virtud de *The Top 100* es el multijugador local, que cuenta con modo Descarga, por lo que, con una sola tarjeta, pueden disfrutar cuatro personas. Si vais a jugar contra la CPU, la propuesta se queda más coja, pues no hay tableros al uso (sólo una versión minimalista en un único mapa), si bien está el modo Isla de minijuegos, que permite recorrer cuatro mundos superando pruebas rápidas (lo que ayuda a desbloquear algunas secretas). También está Decatlón, que invita a acumular la mayor puntuación posible compitiendo en varias pruebas.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Las pistas son carreteras secundarias con curvas redondeadas, por lo general, aunque también hay horquillas, chicanes y alguna rotonda.









Gear Club Unlimited

SIN RIESGO ALGUNO DE SOBREPASAR EL LÍMITE DE VELOCIDAD

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Eden Games

DISTRIBUIDOR
Microïds / Meridiem Games

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Switch cuenta con grandes juegos de velocidad, como *Mario Kart 8 Deluxe* y *Fast RMX*, pero, hasta ahora, no tenía un juego de coches "reales". Eso ya es historia con la llegada de *Gear Club Unlimited*, un arcade de conducción firmado por Eden Games, responsable de clásicos como *V-Rally* o *Test Drive Unlimited*.

Con este último, el estudio francés fue un adelantado a su tiempo, pues fue el primer gran juego de velocidad en mundo abierto. Sin embargo, el género, al menos en su vertiente realista, ha cambiado mucho y, hoy en día, es uno de los que más precisan de un buen apartado técnico. Eden Games es un estudio pequeño, Switch no tiene el hardware más potente... y el resultado de esa suma de factores es un arcade que bien podría ser de una generación pretérita (de hecho, esta saga nació con una entrega para móviles).

Para ser conductor de primera, acelera

El juego nos pone al volante de 32 supercoches reales, de fabricantes como Alfa Romeo, BMW, Mercedes o Nissan, que se dividen en cuatro categorías, según su rendimiento.



OPINIÓN

Sus carreras "exprés" son ideales para jugar en modo portátil, y es el primer juego de coches para Switch, pero, más allá de eso, es un arcade de conducción ramplón, sin online cara a cara y con unas físicas y un manejo bastante desfasados.

68

El corazón del juego es el modo Campaña, cuyos eventos se desbloquean a medida que ganamos estrellas (hasta tres por cada evento), para lo cual es necesario comprar los coches y desarrollar instalaciones donde mejorarlos. Aparte, hay multijugador local para cuatro personas, de modo que se puede jugar con los Joy-Con separados. Hay tablas de clasificación online y fantasmas, pero no carreras "reales", lo cual es llamativo, siendo un juego de 50 €...

El manejo de los coches, sin ser malo, es muy plano, pues apenas da pie a contravolantes o derrapes, al no haber freno de mano. Las veinticuatro pistas son carreteras y caminos de tierra estándar, y sólo hay dos cámaras, ninguna de las cuales muestra el interior.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | Switch | PC



Caveman Warriors

GUERREROS CON SABOR NOVENTERO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas / Acción

DESARROLLADOR
JanduSoft

DISTRIBUIDOR
JanduSoft

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 12,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Inspirado en clásicos como *Joe & Mac Caveman Ninja*, el estudio español JanduSoft nos invita a viajar de nuevo a la prehistoria para rescatar, en esta ocasión, a dos bebés. Una epopeya que evoca, en muchos sentidos, a los arcades de los años 90.

Las referencias al juego de Data East no terminan ahí, pues su desarrollo, a caballo entre las plataformas y la acción, es, en cierto modo, parecido (algunos movimientos, como el salto "alto", se ejecutan igual). Pero ahí acaban los parecidos. El juego ofrece un total de cuatro personajes, cada uno con armas y habilidades distintas (que van desde una lanza arrojadiza a tirar un mono de dos cabezas que entretiene a los enemigos o usar el arma como escudo). Si jugamos solos, con pulsar un botón, cambiamos de personaje, pero la gracia está en jugar con hasta tres amigos (cada uno con un Joy-Con), para que cada uno maneje a un protagonista y nos tengamos que coordinar.

Dificultad antediluviana

Sus ocho niveles incluyen jefes finales y checkpoints que recuperan todas las vidas, algunos nos ponen a lomos de un vehículo y esconden un coleccionable (fusibles que desbloquean los últimos niveles y las versiones más difíciles de todos ellos). En total, una primera vuelta puede dejar 3-5 horas de juego, dependiendo de lo hábil que seas (o de si juegas solo o no). Pero ojo, porque no es fácil: algunas decisiones de diseño, como que cualquier impacto enemigo nos "lance" hacia atrás, disparan artificialmente la dificultad, lo cual puede desesperar. ■

OPINIÓN

***Caveman Warriors* es un juego "como los de antes", tanto en su duración como en exigencia, aunque dispara artificialmente la dificultad con algunas decisiones de diseño cuestionables. Resulta más divertido jugando con amigos.**

68

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

■ **PLATAFORMAS** Switch



Yooka-Laylee

BAÑO DE NOSTALGIA PORTÁTIL

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Playtonic Games

DISTRIBUIDOR
Team17

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Hay juegos que son capaces de llevarnos a tiempos pretéritos combinando el estilo de juego de antaño con el despliegue técnico de ahora. Eso es lo que hace *Yooka-Laylee*, que nos retrotrae a los plataformas de N64, y a la añorada obra de Rare en general, como ningún otro título.

A principios de año, analizamos la versión de PS4, que nos gustó precisamente por eso: por ser tan plataformas de N64. En él, debíamos luchar contra una megacorporación recogiendo Pagies, o páginas de un libro especial, combinando exploración, plataformas, recolección de variados objetos... Pero estaba lejos de ser un juego perfecto. Entre sus problemas, estaba una cámara bastante inoperante, algunos tramos con una dificultad excesiva o una tasa de frames que renqueaba en ciertos escenarios y situaciones. Por suerte, Switch ha recibido una versión altamente pulida, que integra el gran parche que se lanzó en verano y que añadía opciones como una mejorada cámara (con modo libre incluido).

Delirio portátil para dos

La adaptación a Switch es, simplemente, admirable. La resolución baja (900p en modo "dock", 600p en portátil), pero se las arregla bastante bien para apenas moverse de los 30 fps. Se han modificado muchos aspectos, como el sombreado o la iluminación, pero lo cierto es que, en la pantalla, el juego despliega un colorido y una solvencia sublimes. Además, las mejoras se notan en todo, incluido el control o los modos arcade. Cuenta, además, con un modo cooperativo local para dos, lo que termina de explotar al máximo las características de Switch. ■

OPINIÓN

Tras el caso de *RiME* en Switch, había cierto miedo, pero lo cierto es que Playtonic se ha sacado de la manga un port sobresaliente. Hay pequeñas diferencias técnicas, pero el juego es idéntico y se mueve de fábula. Sólo le falta salir en físico.

87

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM





Hay trece dioses que, poco a poco, nos otorgan habilidades únicas: cortar, explotar cosas, hacer florecer la vegetación...

Okami fue uno de los mayores exponentes del cel shading, aunque, con el aumento de resolución, algunas texturas cantan.



Okami HD

AMATERASU, LA DIOSA LOBUNA, VUELVE HECHA UN PINCEL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95€
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Capcom le cerró el chiringuito a los pocos años de su creación, pero Clover Studio se despidió del mundo de los vivos con dos juegazos dignos de los dioses: *God Hand* y *Okami*. Ambos llegaron a las PS2 europeas en febrero de 2007 y, ahora, el segundo, una de las muchas obras maestras firmadas por Hideki Kamiya, vuelve remasterizado con honores: a 20 € y en formato físico.

El juego nos traslada a Nippon, una tierra anegada por la oscuridad, después de que Orochi, un demonio que estaba confinado en una espada, haya sido despertado de su letargo. La protagonista es Amaterasu, una diosa que adopta la forma de un lobo legendario que, con ayuda de un guerrero, ya derrotó al maligno hace cien años. La historia dura 40 horas, mucho más que cualquier aventura de hoy, y cuenta una bellísima historia, si bien los textos están en inglés.

Un lienzo jugable y audiovisual

Aunque hay alguna zona medianamente abierta, el desarrollo es bastante lineal y está construido en torno al llamado pincel celestial. Amaterasu debe encontrar a trece dioses que le otorguen habilidades para él, con las que progresar y purificar Nippon: cortar rocas, dinamitar paredes, desplegar nenúfares para caminar sobre el agua... Para usar esos poderes, mantenemos pulsado R1 y se despliega un lienzo sobre el que hemos de trazar diversas formas geométricas, lo cual resulta muy natural. También hay combates, pero el sistema de combos, a leguas de otros juegos de Kamiya, no es muy profundo. Y eso es porque la prioridad aquí no fue la acción, sino la belleza. Entonces, el cel shading estaba de moda, y Clover lo fusionó de forma maravillosa con el folclore japonés, también muy presente en la BSO. Hoy, al subir la resolución, alguna textura canta, pero sigue siendo pura poesía.



OPINIÓN

La remasterización en sí es corrientita, sin grandes novedades más allá de la subida de resolución, pero sigue siendo una aventura mágica, tanto en lo jugable como en lo audiovisual. Además, sale a sólo 20 euros y en formato físico.

89

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



Portal Knight

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Aventura
DISTRIBUIDOR 505 Games **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 29,99 € 7

A caballo entre *Minecraft*, *Dragon Quest Builders* y un juego de rol de acción, *Portal Knights* salta a Switch con la que, probablemente, es la mejor versión del juego. Tras crear a nuestro personaje y elegir clase (guerrero, mago...), nos adentraremos en unos mundos generados proceduralmente, a los que accedemos a través de portales. En ellos, hay recolección de materias, fabricación de armas y utensilios, jefes... Lo mejor es que podemos jugarlo solos, con un amigo a pantalla partida o con tres más online, y siempre funciona bastante bien (y con una línea estética "cartoon" que le sienta de perlas).

NOTA: 80



Worms W.M.D.

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Estrategia
DISTRIBUIDOR Team 17 **JUGADORES** 1-6
IDIOMA Castellano **PRECIO** 29,99 € 12

Un año después de su debut en PS4, One y PC, llega a Switch la última contienda de estos beligerantes gusanos. Esta nueva edición incluye todo el contenido original, desde su divertido modo campaña a su ya clásico competitivo para hasta seis jugadores por turnos, y añade todos los paquetes de DLC (misiones, armas...) que ha ido recibiendo en PS4, One y PC. Pero lo mejor es que esta nueva versión sale muy pulida, pues corrige los tirones y los defectos que tuvieron otras plataformas, convirtiéndolo en una versión más que recomendable para los que quieran salvajes piques multijugador.

NOTA: 79



Resident Evil Revelations 1 y 2

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Survival horror
DISTRIBUIDOR Capcom **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Cast. **PRECIO** 19,99/24,99 € 18

Estos dos grandiosos survivals saltan a Switch con todo su contenido (trajes, armas, episodios adicionales, modo Asalto...) y una cuidada parcela técnica (se mueven a 60 fps muy estables incluso en modo portátil). Además, se han añadido controles por movimiento para apuntar, atacar con el cuchillo o recargar, y un minijuego nuevo por cada aventura (para amenizar los tiempos de espera). Más meritoria resulta la conversión de *RER2*, que mantiene su modo cooperativo a pantalla partida, incluso en portátil.

NOTA: 80



Nine Parchments

PLATAFORMAS Switch - PS4 - One **GÉNERO** Acción
DISTRIBUIDOR Fronzenbyte **JUGADORES** 1-4
IDIOMA Castellano **PRECIO** 19,99 € 7

A caballo entre los juegos de acción "twin stick" y *Diablo*, *Nine Parchements* nos convierte en un aprendiz de mago en el mundo de la serie *Trine*, que se lanza a la búsqueda de nueve pergaminos para aprender nuevos hechizos. Toda la aventura se puede jugar solo o acompañado por tres amigos, ya sea en modo local u online. La gracia está en que podemos aprender 9 hechizos de un total de 40, que varían según el personaje y que, al jugar con amigos, se pueden combinar para multiplicar sus efectos elementales y dañar más a los enemigos y jefes finales. Eso sí, jugando solo, es bastante menos divertido.

NOTA: 75

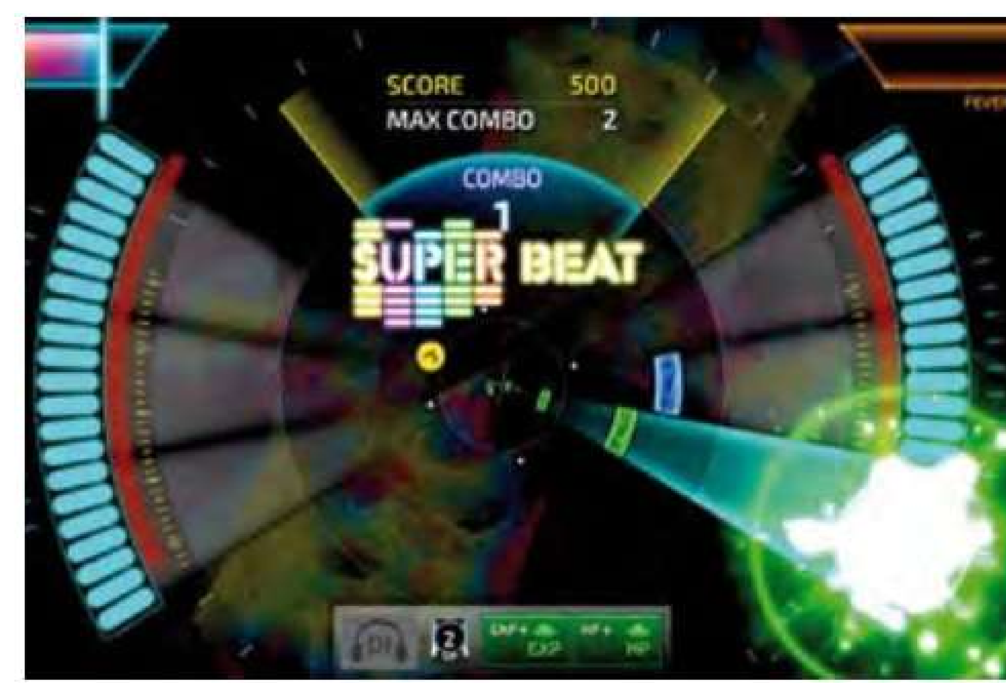


SingStar Celebration

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Musical
DISTRIBUIDOR Sony **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 19,99 € 12

El popular karaoke de PlayStation vuelve a casa por Navidad con treinta temas bastante conocidos (la mitad, en inglés)... aunque ninguno de rabiosa actualidad. Los modos de juego son los habituales, desde uno contra uno a dúos, pasa el micro... La novedad es que el juego está integrado en la serie PlayLink, por lo que nuestro móvil hace las veces de micrófono (algo que ya hizo alguna entrega anterior). Podemos descargar temas adicionales y subir vídeos a su red social. En general, se echan en falta novedades.

NOTA: 70



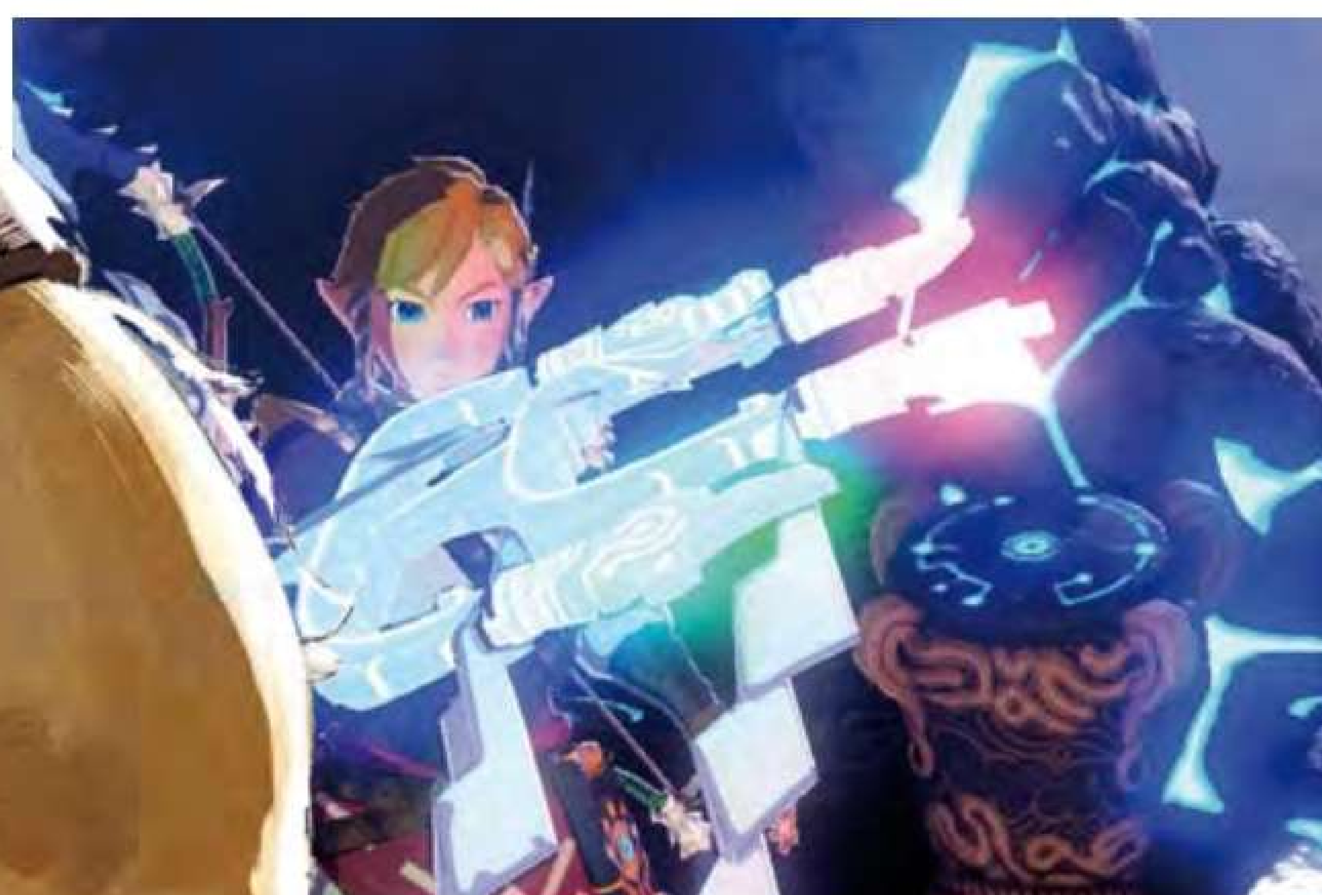
Superbeat Xonic EX

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Musical
DISTRIBUIDOR Rising Star **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 44,99 € 7

Tras su debut en PS Vita y su posterior paso por PS4 y One, Switch acaba de recibir una adaptación del juego musical de Nurijoy, que conserva los 65 temas (de rock, K-Pop, electrónica...) de las anteriores ediciones junto a siete temas extra que podemos descargar gratis. Las mecánicas siguen siendo las mismas (podemos jugar con más o menos botones, usar la pantalla táctil...), incluido el uso de los sticks para hacer scratch. Ofrece, además, diversos modos, como un World Tour, en el que subimos de nivel y nos enfrentamos a retos de dificultad creciente. Gráficamente, es correcto, sin más.

NOTA: 80

■ Con esta nueva aventura, rendiremos homenaje a los caídos Urbosa, Daruk, Revali y Mipha, y descubriremos algunos datos sobre todos ellos...





■ Completar todos los desafíos, mazmorra y jefe nuevos incluidos, nos dará como premio esta moto, que funciona "a materias primas".



■ THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

■ Switch ■ 19,99 € ■ 2,2 GB

La balada de los elegidos

El que para muchos es el GOTY, el juego del año, se despide con una segunda expansión que está un tanto alejada de lo que se esperaba...

Desde que se anunció el pase de temporada de *BotW*, todos esperábamos su colofón, una nueva aventura centrada en los cuatro elegidos para controlar a las bestias divinas. Pero, ¿qué hemos encontrado? Pues algo un poquito menos interesante o, en su defecto, menos aventura y más "minijuego".

La balada de los elegidos requiere haber superado las mazmorras de las las cuatro bestias divinas. Si lo has hecho, sólo tienes que insertar la tablilla Sheikah donde despertó Link y conseguirás el Aniquilador Divino, que mata de un solo toque, aunque a costa de dejarnos con la vida al mínimo.

Con esta arma, debemos limpiar cuatro campamentos y, entonces, comenzará la verdadera misión: acudir a cuatro puntos del mapa. En cada uno, figuran pistas sobre otros tres lugares que visitar, cada uno con requisitos distintos (vencer a un jefe, activar un mecanismo...). Una vez completado ese requisito, emergerá un nuevo santuario, que está entre los mejor diseñados del juego... Los problemas son varios: la historia está reducida a la mínima expresión y, tras concluir las tres pruebas de cada punto del mapa, nos tenemos que volver a enfrentar al jefe final correspondiente a la bestia de cada elegido, con un equipo limitado. Es decir, recicla muchas de las ideas y elementos del juego (incluso podemos volver a repetir la mazmorra con ligeros cambios y nuevos diálogos). Al completar los doce retos inéditos, es cuando salta lo realmente nuevo: una mazmorra extra (algo más pequeña que las del resto del juego, aunque divertida), coronada con un jefe completamente original.

Al superarlo, conseguiremos la ansiada moto y, después, sólo nos quedará encontrar los cofres con distintas piezas de equipo. Un DLC que, aunque no está mal, podría haber optado por ofrecer un historia más rica y densa.

VALORACIÓN: Si has disfrutado de *BotW*, el segundo DLC ofrece "más de lo mismo", con alguna idea interesante... pero no es la aventura que esperabas.

■ WORLD OF TANKS

War Stories La guerra de Kennedy

■ PS4 | Xbox One | Xbox 360 ■ Gratis ■ Sin confirmar

El free-to-play *World of Tanks* ha sido pionero al introducir, desde este verano pasado, una serie de misiones para un único jugador. Una de las últimas ha sido ésta, La Guerra de Kennedy, que nos plantea una realidad alternativa en la que la antigua URSS y EE.UU. están al borde de la guerra nuclear, tras la crisis de los misiles de Cuba. A nosotros nos toca subirnos al carro de combate 2506 (una variación del M41 Bulldog) y cooperar con aliados para frenar el avance ruso y, de forma paralela, desactivar la amenaza nuclear. Y, justo antes del cierre de este número, se ha lanzado Tigre a la Fuga, la quinta y última misión que ofrecerá este modo War Stories...

VALORACIÓN: Es gratuita, así que pocos peros se le pueden poner, y más siendo un F2P online al que se le ha añadido contenido para un jugador gratis.









■ DESTINY 2

La maldición de Osiris

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 19,99 € ■ Desde 44 GB

Nueve nuevas misiones componen el grueso de una historia que, todo sea dicho, es un pequeño paso atrás en lo narrativo. Mercurio, el planeta que la alberga, está desaprovechado. Añade armas, una nueva raid, mapas para el crisol... pero la sensación es que parece más un parche que una expansión "de verdad".

VALORACIÓN: Más de lo mismo, y a un precio elevado. Podría haber dado más de sí.



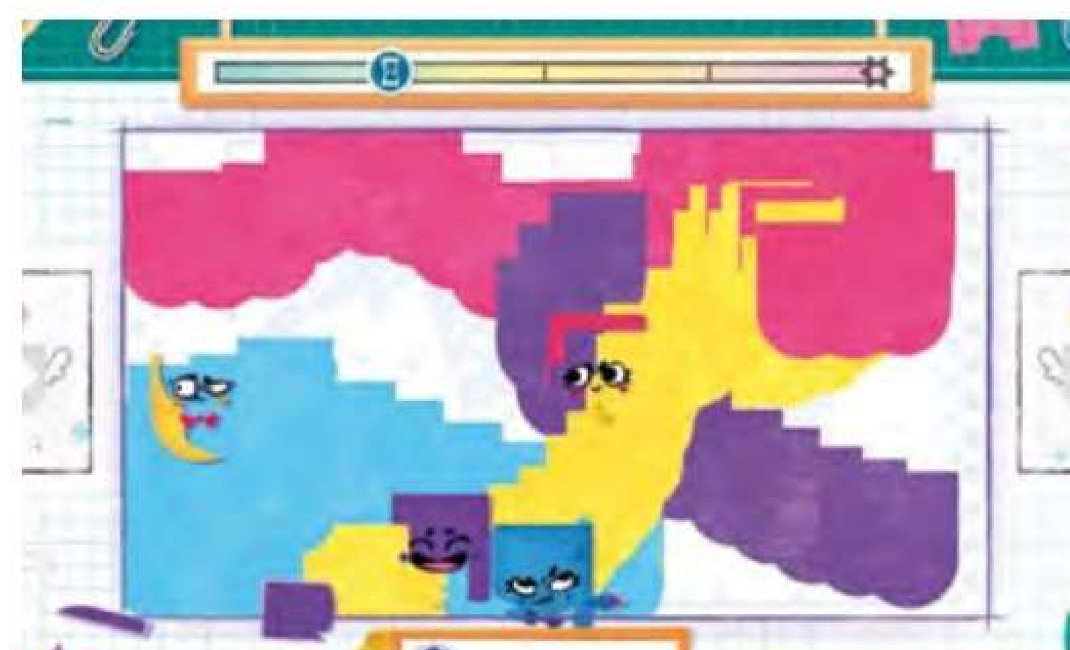
■ STAR WARS BATTLEFRONT II

The Last Jedi (season 1)

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis ■ Sin confirmar

A pesar de los palos por el sistema de cajas de botín, *Battlefront II* está haciendo las cosas bien con todo el DLC postlanzamiento, que será gratuito. Este primer paquete temático de la nueva película añade dos héroes (Finn y Phasma), dos mapas de combate espacial, una misión para un jugador, un vehículo...

VALORACIÓN: Igual que renegamos de lo malo ("loot box"), aplaudimos lo bueno. Así, sí.



■ SNIPPERCLIPS PLUS

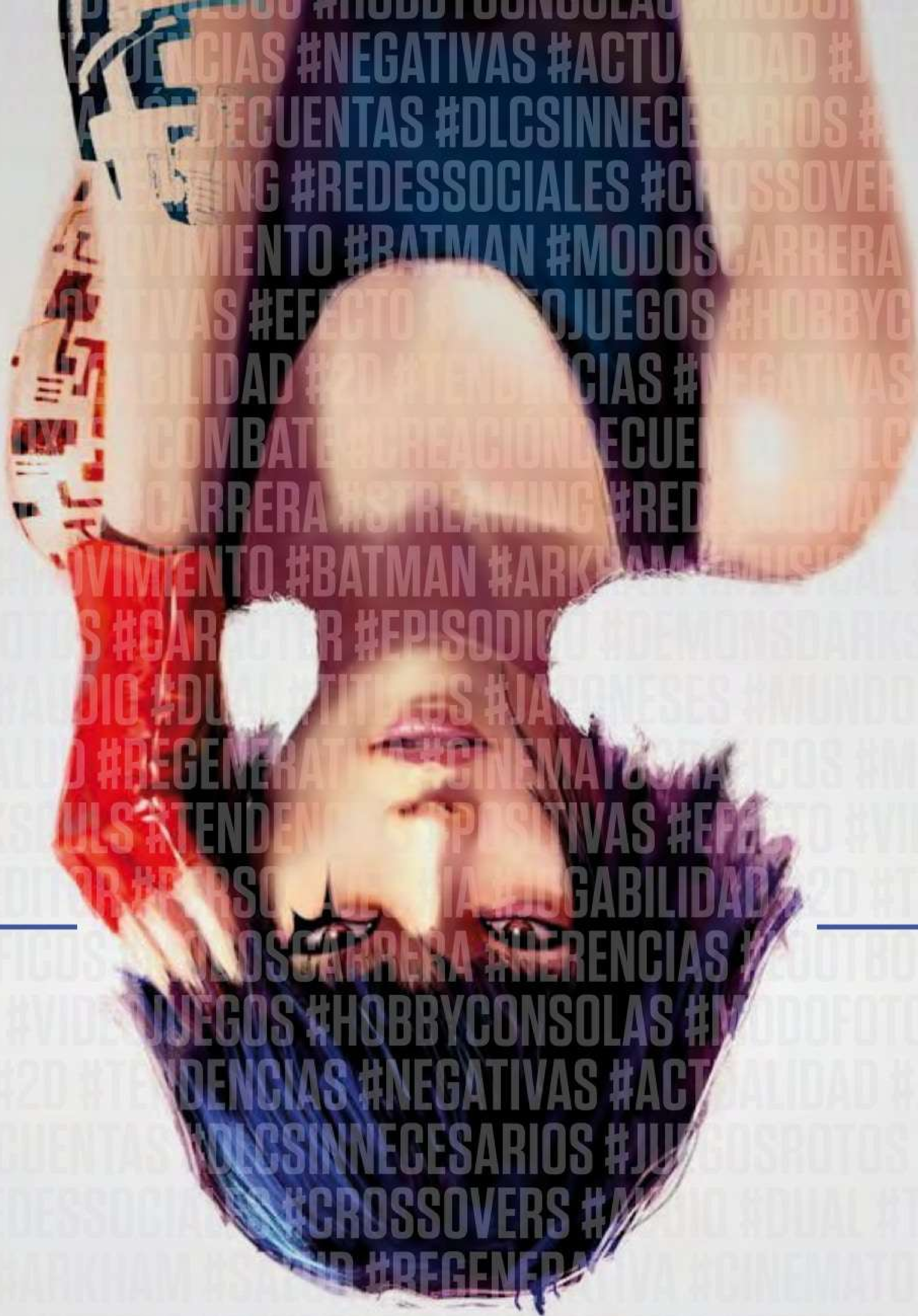
Nuevos niveles

■ Switch ■ 9,99 € ■ 361 MB

A recortar en compañía se amplía con 40 nuevos niveles, alcanzando así la friolera de 100 retos distintos. Aparte de estos nuevos ejercicios de recorte, el juego también añade un modo "pintura", donde podemos colorear un lienzo de forma colaborativa. El juego, con su expansión, se ha lanzado en formato físico.

VALORACIÓN: Los 40 niveles casi duplican su duración, y lo hacen a un precio razonable.

Por **Sergio Martín**
@replicante64



EL EFECTO DE LAS MODAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Las modas y tendencias siempren dejan huella en todos los ámbitos, incluido este sector. Repasamos el impacto que están teniendo algunas de las más novedosas y actuales.

Siempre han existido modas, y eso no escapa a los videojuegos. Además, algunas de estas tendencias han sido iniciadas por juegos muy concretos, que han introducido nuevos estilos y géneros, nuevos métodos de control, opciones muy específicas... Por citar varios ejemplos del pasado, uno de los más evidentes que se produjeron durante la era de los 32 y los 64 bits fue el relacionado con los juegos de plataformas en 3D. *Super Mario 64* hizo "estallar" un género que propició centenares (sin exagerar) de títulos para todos los formatos existentes en aquellos tiempos, convirtiéndose, claramente, en uno de los ámbitos más prolíficos de la época y que tuvo el respaldo de millones de jugadores. Un caso más reciente y de distinto corte es el que se produjo con Wii y, más concretamente, con su mando, el Wiimote. Su sensor de movimiento dio pie a decenas de producciones que trataron de explotar esa funcionalidad a toda costa. Hasta tal punto se extendió su popularidad que Sony, rival directa de Nintendo, acabó desarrollando su propio Wiimote... y la respuesta fue Move, los mismos mandos que ahora usamos para controlar muchos de los títulos para PS VR. Fue una moda tan intensa como, para muchos de nosotros, totalmente insufrible que, por fortuna, ya es objeto del pasado.

Modas actuales positivas

Analizando las tendencias que se han asentado actualmente, lo cierto es que son bastante más numerosas de lo que podría parecer a priori. Y, como siempre sucede en estos casos, encontramos de todo: las hay muy saludables, curiosas, útiles, llamativas y también lamentables... y del todo inadmisibles.

Comenzando por las que nos parecen más positivas, debemos comenzar por un hábito cada vez más habitual por parte de las compañías y que tiene que ver con las redes sociales y los canales de streaming. Cada vez son más los títulos (sobre todo los shooters y juegos online en general) que incluyen dichas funciones de manera "orgánica" y natu- »

TENDENCIAS POSITIVAS ACTUALES

Os mostramos algunos buenos ejemplos de diversas tendencias bien entendidas que se han ido imponiendo durante los últimos años.



FILTROS ONLINE

Que los propios juegos "separen" a los jugadores por su conducta, como pueda ser la deportividad en el caso de *Gran Turismo Sport*, es una idea acertada.



MODO FOTO

El modo foto, instaurado hace ya muchos años en títulos como *PGR3*, ha adquirido una gran importancia en juegos tan plásticos como *Horizon*.



MODOS CARRERA CINEMATOGRÁFICOS EN LOS SIMULADORES DEPORTIVOS

Modos narrativos como los de *NBA 2K* y *FIFA* se han convertido en una opción muy demandada por los usuarios. Aportan mucha profundidad al conjunto.



ENLACES A REDES SOCIALES Y CANALES DE STREAMING

Con la proliferación imparable de este tipo de herramientas sociales, cada vez más títulos y consolas las integran de forma natural en su ecosistema.



AUDIO DUAL EN TÍTULOS JAPONESES

Antaño era inimaginable, pero cada vez más J-RPG nos permiten escuchar las voces originales. Es algo que se está convirtiendo en la norma últimamente...



CROSSOVERS

Las compañías se han dado cuenta de que llegar a acuerdos puntuales con otras compañías y estudios pueden añadir un gancho extra a sus obras.



MUNDOS ABIERTOS

A pesar de que, a veces, pueden resultar cansinos, aquellos escenarios abiertos concebidos con la dedicación suficiente ofrecen infinitas posibilidades.



EDITOR DE PERSONAJES

Reservado hace tiempo para títulos muy determinados, en la actualidad es raro encontrar un juego que no nos permita crear al protagonista a medida.



IA ADAPTABLE

El hecho de contar con hardware cada vez más potente está permitiendo a los desarrolladores integrar inteligencias artificiales realmente sofisticadas.



JUGABILIDAD 2D

El paso de los 16 a los 32 y los 64 bits condenó a los títulos de jugabilidad 2D, producciones que ahora llegan a ser incluso mayoritarias en ciertos géneros.

TENDENCIAS NEGATIVAS ACTUALES

Por diversas circunstancias, de vez en cuando, también se instauran algunas tendencias que, lejos de agradar, se convierten en el blanco de la ira de muchos usuarios. Esperemos que desaparezcan tarde o temprano.

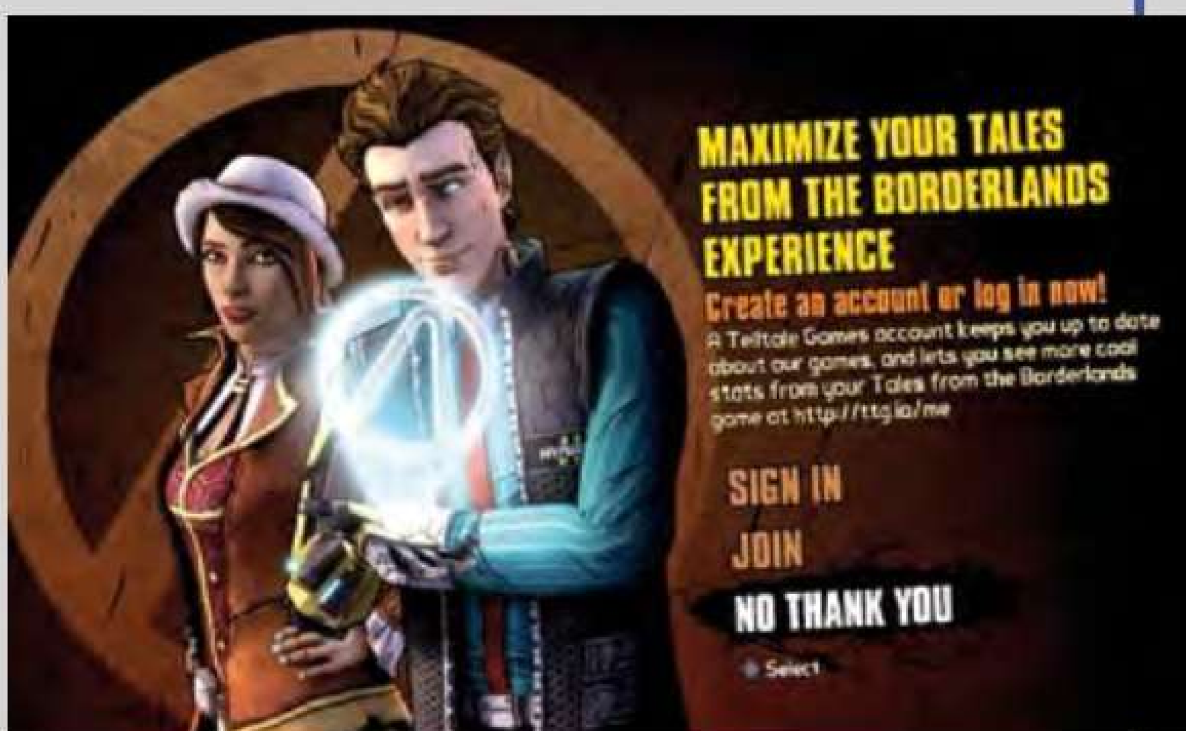


LOOT BOXES O CAJAS DE BOTÍN

La que se ha liado a raíz de *Star Wars Battlefront II* con estos objetos como telón de fondo ha sido increíble, y con razón. El mensaje ha sido claro: NO QUEREMOS ESTE TIPO DE SACACUARTOS EN LOS JUEGOS. Ojalá las cajas de botín formen pronto parte del pasado.

CREACIÓN DE CUENTAS

Es realmente preocupante la cantidad de juegos que, nada más cargarse, nos instan a que creemos una cuenta nueva para poder jugar online, tener acceso a ciertas opciones... Para nosotros, es una tendencia de lo más intrusiva.





DLC INNECESARIOS

Entendemos que, sobre el papel, la existencia de paquetes de DLC para extender la vida de los títulos que adquirimos no es una mala idea... pero, desgraciadamente, en muchas ocasiones, los contenidos que ofrecen son de todo menos llamativos. Hay que poner freno a esta práctica.

JUEGOS ROTOS DE INICIO

Parece algo inevitable el hecho de tener que descargar el clásico parche "Day One" cada vez que nos hacemos con un juego. Pero la pregunta es: ¿por qué toleramos que, en más ocasiones de las deseadas, los títulos que salen al mercado presenten bugs de bulto?





CARÁCTER EPISÓDICO

Telltale y otras compañías han demostrado que los juegos episódicos tienen su hueco en el mercado. Y nos encantan. Pero algunas empresas se han empecinado en implementar con calzador esta fórmula a sus juegos y hemos contemplado resultados nada satisfactorios.

» ral, algo muy acertado, teniendo en cuenta el panorama en el que vivimos. Siguiendo con las funciones online, también nos gusta el hecho de que se estén incorporando herramientas que permiten identificar los perfiles de los usuarios al jugar online. *GT Sport* es un buen ejemplo de esto, pues nos permite saber si los jugadores a los que vamos a enfrentarnos compiten de manera limpia o no.

Otras opciones que ya están plenamente instauradas son, por un lado, el modo foto (una funcionalidad que, en juegos como *Horizon: Zero Dawn* o *Super Mario Odyssey*, ha dado lugar a creaciones sensacionales) y, por otro, el editor de personajes, una función otrora ligada casi en exclusiva a determinados géneros (RPG, wrestling, etc.), pero que, en la actualidad, es casi obligado incluir en la inmensa mayoría de las producciones que llegan al mercado, sean del estilo que sean. En gran medida, ayudan a fomentar la igualdad y la visibilidad de las jugadoras.

Tampoco queremos perder la oportunidad de resaltar otras tendencias menos evidentes que también se están implantando para alegría de todos los jugadores. Las elevadas prestaciones del hardware actual están permitiendo a los desarrolladores implementar inteligencias artificiales cada vez más avanzadas y "humanizadas", algo impensable hace unos años, como han plasmado magistralmente los dos últimos juegos de *La Tierra Media*. Y también nos gustaría poner el foco en el J-RPG, un género que está permitiendo a sus miles de seguidores escuchar las voces originales en japonés de sus protagonistas, hecho que antaño resultaba muy inusual. Son tendencias que enriquecen al videojuego y que nos benefician como jugadores.

Hábitos inaceptables

Pero, desgraciadamente, también se han impuesto algunas tendencias que, ojalá, acaben siendo desterradas fulminantemente lo antes posible por el rechazo de los usuarios, porque están dañando el sector

LA HUELLA DE DEMON'S / DARK SOULS

ALGUNAS DE LAS TENDENCIAS ACTUALES RESULTAN MUY BENEFICIOSAS PARA ESTE SECTOR, PERO OTRAS SON INADMISIBLES

desde su base. La reina del baile en este caso ya sabéis cómo se llama: caja de botín (o "loot box"). Uno de los elementos más nocivos que hemos conocido nunca en la historia de los videojuegos, al menos en nuestra opinión, se ha afianzado tristemente en en este 2017 que se acaba... y con mucha "Fuerza". Se trata de una desafortunada herencia que ganó terreno en los desarrollos para sistemas móviles y, en general, en multitud de juegos free-to-play para diferentes formatos. Pero claro, pagar de antemano 70 euros por un título que, de manera encubierta, presenta un modelo "pay to win" de libro, donde las cajas de botín se convierten en algo casi indispensable, nos parece una tomadura de pelo y una falta de respeto hacia los jugadores de proporciones colosales. Y eso por no hablar de su clara relación con el concepto de juego de las tragaperras. Sin duda alguna, lamentable...

Sigue sin gustarnos nada el hecho de que sigan apareciendo, por un lado, juegos a medio hacer y repletos de bugs, que incluso llegan a tener ya una, dos y hasta seis actualizaciones antes del lanzamiento. Nos parece inadmisible... pero, por alguna razón que desconocemos, lo estamos tolerando desde hace tiempo. En esa sintonía, están ciertos DLC que llegan al mercado y son más un sacacuartos encubierto que un añadido que mejore la calidad o prolongue la vida útil del juego. Sumad la proliferación de juegos por episodios sin una razón aparente, las intrusivas invitaciones a crear cuentas ligadas a compañías y otras prácticas nada saludables, y obtenemos una fotografía de la industria que debería "limpiarse" lo antes posible. ¿Y cómo ponemos fin a esta situación? Pues, simplemente, rechazando todo aquello que la comunidad de jugadores no deseamos por diferentes motivos. Es la única forma de parar en seco, y de una vez por todas, este torrente de modas tóxicas —como el de las "loot boxes"— que está inundando a este sector desde hace tiempo... demasiado. ■



La gran franquicia de FromSoftware se ha convertido en objeto de deseo para miles de jugadores... y en un espejo en el que mirarse para muchos otros títulos que han tratado de seguir de cerca sus particulares mecánicas y patrones. Es una de las sagas más imitadas en la historia reciente de esta industria.

MODAS y HERENCIAS DEL PASADO

Ciertas tendencias pegaron fuerte en el pasado y, de hecho, algunas siguen estando muy vigentes en la actualidad.



JUEGOS CONTROLADOS POR MOVIMIENTO

Con Wii, se produjo un verdadero boom de juegos que podían ser controlados (con un bajo nivel de precisión en muchos casos) por movimiento. Menos mal que todo eso se acabó...



EL SISTEMA DE COMBATE DE BATMAN ARKHAM: ASYLUM

RockSteady Studios firmó uno de los títulos más influyentes de los últimos años, una producción que destacó por su novedoso sistema de combate... que ha sido copiado hasta la saciedad por multitud de juegos de acción.



JUEGOS MUSICALES

Con *Guitar Hero*, Harmonix se marcó un megahit que puso de moda un género marginal, como era el de los juegos musicales. Pero todo pasó y, ahora, dicho género vuelve a ser secundario.



SALUD REGENERATIVA

Halo: Combat Evolved y, más tarde, la saga *Call of Duty* han potenciado hasta límites insospechados una pauta que nos acompaña hasta nuestros días. Y parece que seguirá así...

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 30 de noviembre. Datos cedidos por GFK.

No falla: cuando llega el otoño, *FIFA* y *Call of Duty* se convierten en los juegos más vendidos del año. Contando todas las versiones, el primero lleva ya 516.908 unidades y el segundo, 274.601.

JUEGOS		
1	**Call of Duty: WWII**	PS4
2	**FIFA 18**	PS4
3	**Uncharted El legado perdido**	PS4
4	**Assassin's Creed Origins**	PS4
5	**Pokémon Ultrasol**	3DS
6	**Super Mario Odyssey**	Switch
7	**Pokémon Ultraluna**	3DS
8	**Gran Turismo Sport (Limitada)**	PS4
9	**Gran Turismo Sport**	PS4
10	**Star Wars Battlefront II**	PS4

PLATAFORMAS	
PS4	1 **Call of Duty: WWII** 2 FIFA 18 3 Uncharted: El legado perdido 4 Assassin's Creed Origins 5 Gran Turismo Sport
Xbox One	1 **Call of Duty: WWII** 2 FIFA 18 3 Assassin's Creed Origins 4 Forza Motorsport 7 5 Halo: La colección del Jefe M.
Switch	1 **Super Mario Odyssey** 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Zelda: Breath of the Wild 4 Xenoblade Chronicles 2 5 Splatoon 2
PS3	1 **FIFA 18** 2 Pro Evolution Soccer 2018 3 Grand Theft Auto V 4 NBA 2K18 5 FIFA 17
Xbox 360	1 **FIFA 18** 2 Grand Theft Auto V 3 FIFA 17 4 Pro Evolution Soccer 2018 5 Just Dance 2018
3DS	1 **Pokémon Ultrasol** 2 Pokémon Ultraluna 3 Miitopia 4 New Style Boutique 3 5 Yo-Kai Watch 2: Mentespectros
PS Vita	1 **Minecraft** 2 LEGO Stars Wars: EDDLF 3 LEGO Marvel Vengadores 4 Need for Speed: Most Wanted 5 LEGO Jurassic World
PC	1 **Call of Duty: WWII** 2 Overwatch 3 World of Warcraft: Legion 4 Los Sims 4 5 World of Warcraft 5.0

En **otros países**

JAPÓN

Del 23 al 29 de octubre. Datos cedidos por VG Chartz

El primer fin de semana de *Mario Odyssey* en Japón se saldó con 511.592 unidades, lo que supone estar ya muy cerca del total de 636.536 que lleva *Zelda* en Switch allí.

1. **Super Mario Odyssey** Switch
2. Ark: Survival Evolved PS4
3. SMT: Strange Journey Redux 3DS
4. Assassin's Creed Origins PS4
5. Taiko no Tatsujin: Drum Session! PS4



REINO UNIDO

Del 22 al 28 de octubre. Datos cedidos por VG Chartz

En su semana inicial, *Assassin's Creed* se llevó el gato al agua en las Islas, con 102.855 unidades acumuladas entre PS4 y Xbox One, por las 90.983 de *Mario Odyssey*.

1. **Super Mario Odyssey** Switch
2. Assassin's Creed Origins PS4
3. Assassin's Creed Origins Xbox One
4. FIFA 18 PS4
5. Gran Turismo Sport PS4



EE.UU.

Del 22 al 28 de octubre. Datos cedidos por VG Chartz

La enésima muestra de que Switch está arrasando en Estados Unidos son las 849.497 copias de *Mario Odyssey* en sólo dos días (frente a las 533.680 de *Assassin's Creed* entre PS4 y One).

1. **Super Mario Odyssey** Switch
2. Assassin's Creed Origins PS4
3. Assassin's Creed Origins Xbox One
4. Wolfenstein II: The New Colossus PS4
5. South Park: Retaguardia en peligro PS4



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Assassin's Creed Origins**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Super Mario Odyssey**
Switch



3 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



4 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Star Wars Battlefront II**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Pokémon Ultrasol y Ultraluna 3DS	**Xenoblade Chronicles 2** Switch	**LEGO Marvel S. Heroes 2** PS4 - One - Switch - PC	**Star Wars Battlefront II** PS4 - Xbox One - PC	**Sonic Forces** PS4 - One - Switch - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	86 / 100 *“Muy recomendable si no jugaste al original; si no, no merece la pena repetir”*	89 / 100 *“Enormidad es la palabra que define al mejor RPG que hay en el catálogo de Switch”*	82 / 100 *“Replica el Universo Cinematográfico con tino, si bien la fórmula poco sorprende ya”*	91 / 100 *“Un juego repleto de contenidos y sin DLC, aunque las cajas de botín lo desequilibran”*	57 / 100 *“Cual Espinete, el erizo azul ha vuelto fuera de forma y se ha hecho un flaco favor”*
IGN Web líder en Reino Unido	9 / 10 *“Tiene todo lo que disfrutamos de Sol y Luna, pero aumentado de diversas maneras”*	8,5 / 10 *“Logra que historia, combates y exploración sean interesantes durante 70 horas”*	8 / 10 *“No se desvía mucho de la 'plantilla LEGO', pero su variedad lo hace muy divertido”*	6,5 / 10 *“Hace muchas cosas bien y se ve increíble, pero tropieza con su progresión en el multi”*	6,9 / 10 *“Tiene niveles muy divertidos, pero sólo aprovecha a medias sus buenas ideas”*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	8,5 / 10 *“Es un gran cierre para una generación, pero no te pierdes nada si jugaste al original”*	7,5 / 10 *“Presenta fuertes vaivenes entre sus puntos álgidos y sus puntos bajos”*	6 / 10 *“En su estado actual, no es recomendable, por mucho amor que demuestre”*	6,5 / 10 *“El Lado oscuro es intenso en él con sus trucos para hacerte gastar más dinero”*	6,5 / 10 *“Hay cosas molestas, pero es un paso en la buena dirección para los Sonic en 3D”*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *“No es muy distinto de su predecesor, pero sus cambios sí que le dan entidad propia”*	7 / 10 *“Tan placentero como frustrante, hay que tener paciencia para dejarlo florecer”*	7 / 10 *“Es un homenaje al material original y la fórmula aún funciona... pero sólo en parte”*	6 / 10 *“Pese a la supresión de los micropagos, la progresión depende de las cajas de botín”*	5 / 10 *“Un juego mediocre que sólo refuerza los estereotipos negativos contra el erizo azul”*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	7 / 10 *“No tiene la brillantez de la primera entrega, pero es un juego largo para las vacaciones”*	- / 10 No disponible	4 / 10 *“Tiene el peor sistema de botín que hemos visto en un juego de precio completo”*	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	36 / 40	35 / 40	- / 40	33 / 40	35 / 40
NOTA MEDIA	**86**	**79**	**73**	**67**	**66**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



Red Dead Redemption II

Tras el multimillonario *GTA V*, Rockstar dará otro gran golpe con este wéstern.

FECHA Primavera



God of War

El dios de la guerra volverá con su fuerza intacta, pero con una fría madurez, propia de las tierras nórdicas.

FECHA Principios de 2018



Days Gone

El motero Deacon St. John se enfrentará a una pandemia en esta prometedora aventura de mundo abierto.

FECHA Sin confirmar



The Last of Us: Part II

Naughty Dog volverá a lucir su músculo técnico y narrativo con esta aventura.

FECHA Sin confirmar



Far Cry 5

Una secta aguarda en la América profunda a que le enseñemos que la mala fe no es el camino del Señor.

FECHA 27 de marzo

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 The Evil Within 2
PS4 - Xbox One - PC



7 Wolfenstein II: The New Colossus
PS4 - Xbox One - PC



8 La Tierra Media: Sombras de Guerra
PS4 - Xbox One - PC



9 Battlefield 1
PS4 - Xbox One - PC



10 Gran Turismo Sport
PS4

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

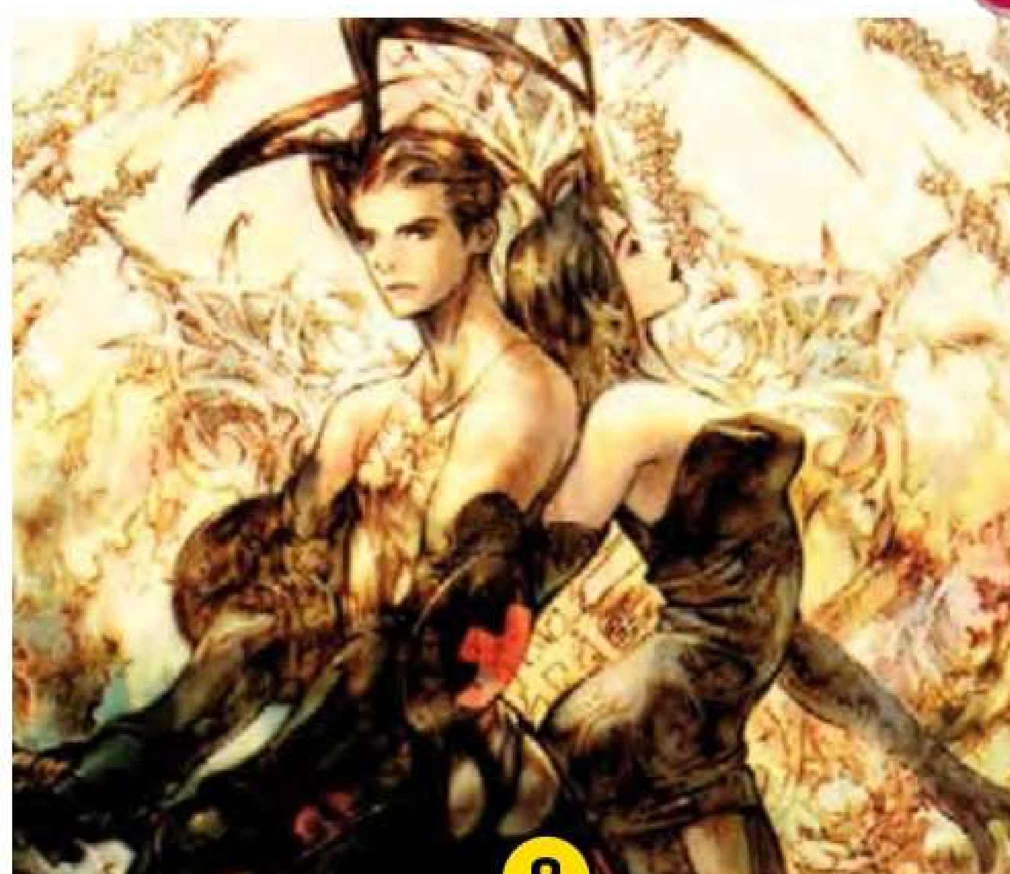
J-RPG CLÁSICOS

Desde los 80, el rol japonés nos ha dado grandes alegrías, así que, entre este mes y el que viene, vamos a repasar sus sagas icónicas, con sus historias dialogadas, sus combates, su vastedad...











10
Grandia

Nació en Saturn en 1997, pero, en Occidente, sólo vimos la versión para PSOne (a finales de 1999, cuando la consola de Sega ya estaba enterrada). Llegó en inglés y puede que su mezcla de 2D y 3D no impresionara para ese entonces, pero la historia de Justin y sus amigos en busca de una civilización desaparecida caló muy hondo.

- **CONSOLA** Saturn - PSOne
- **COMPAÑÍA** Game Arts
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 103** 87

9
Skies of Arcadia

Dreamcast es la consola con el mayor ratio de juegazos en menos tiempo de vida, y este J-RPG contribuyó a ello. El juego se ambientaba en un archipiélago de islas flotantes y nos ponía en la piel de un pirata llamado Vyse y de su tripulación, que viajaban con libertad a bordo de un barco volador, fundamental en algunos de los combates.

- **CONSOLA** Dreamcast - GameCube
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 116** 90

8
Vagrant Story

La primera PlayStation fue un vergel de J-RPG (pedimos perdón por dejar fuera de la lista a *The Legend of Dragoon* o *Xenogears*, que no salió en Europa), y Squaresoft fue la principal cabecilla, con obras maestras como ésta, que se desarrollaba en un laberinto subterráneo, con un sistema de combate muy profundo y bañado con tintes tácticos.

- **CONSOLA** PSOne
- **COMPAÑÍA** Squaresoft
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 107** 93

7
EarthBound

Super Nintendo recibió un sinfín de J-RPG y, por desgracia, muchos nos los perdimos en Europa, como *Mario RPG*, los *Final Fantasy* o éste. Por suerte, Consola Virtual de Wii U mediante, lo pudimos disfrutar en 2013. Una pandilla del pueblo de Onett protagonizaba un juego cuyos combates permitían usar armas "de niños", como tirachinas o bates de béisbol.

- **CONSOLA** SNES
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 1994

6
Phantasy Star

Puede que Master System no vendiera tanto como NES en el mundo, pero tuvo maravillas que no tenían nada que envidiarle, como este J-RPG, que exprimía al máximo los 8 bits para plantear un colorido mundo de perspectiva cenital y combates "en primera persona". Más tarde, la saga sería pionera del cooperativo online en Dreamcast.

- **CONSOLA** Master System
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1988

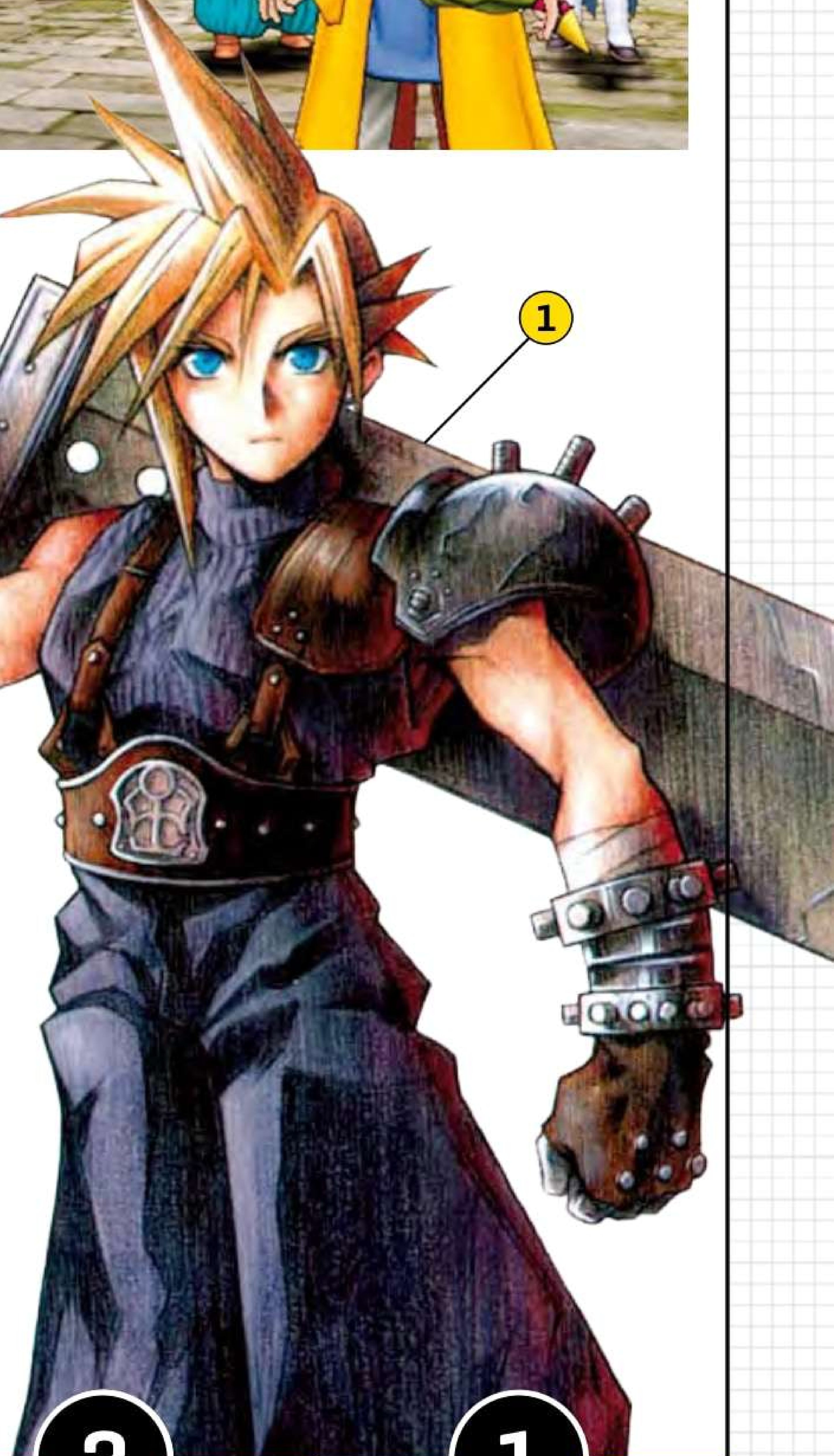












5

Suikoden II

Konami ya no es la que era, pero engendró infinidad de sagas, como ésta, cuyas dos primeras entregas, lanzadas en PlayStation, se cotizan a precio de oro hoy. El guión era maravilloso, con dos amigos que se veían inmersos en una madeja de guerras, alianzas y traiciones. Sus combates por turnos llegaban a tener una escala descomunal.

- **CONSOLA** PSOne
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 2000

4

Pokémon Rojo-Azul

Aún cuesta creer que este J-RPG cupiera en Game Boy, con su captura y su entrenamiento de criaturas. Fue pionero en lanzar dos versiones para fomentar la interacción social, tiró de cable Link para el multijugador, aprovechó el Transfer Pak para trasladar las criaturas (y jugar) al *Pokémon Stadium* de N64...

- **CONSOLA** Game Boy
- **COMPAÑÍA** Game Freak
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 98** 90

3

Chrono Trigger

Super Nintendo debe mucho a Square y a Enix (que, en los 90, aún no eran uña y carne), pues, entre las dos, le legaron un puñado de obras maestras: *Secret of Mana*, *Secret of Evermore*, *Illusion of Time*, *Terranigma*... Éste, con diseños de Akira Toriyama, no nos llegó en su momento, pero sí que disfrutamos, años más tarde, del port para DS.

- **CONSOLA** SNES - PSOne - DS
- **COMPAÑÍA** Squaresoft
- **AÑO** 1995
- **NOTA HC 210** 93

2

Dragon Quest VIII

Ninguna saga rolera peina más canas que *Dragon Quest*, que Enix inició en 1986 en NES, siempre en colaboración con Toriyama (de ahí los personajes "a lo Dragon Ball"), si bien en Europa no la catamos hasta 2006, cuando desembarcó la octava entrega, ya en PS2. En ella, el cuarteto protagonista debía devolver a un rey su aspecto humano.

- **CONSOLA** PS2 - 3DS
- **COMPAÑÍA** Square Enix
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 175** 95

1

Final Fantasy VII

Hablar de rol es hablar de *Final Fantasy*, y muchos opinan que la sexta entrega es la mejor, pero es indudable que ésta, la primera que llegó a Europa, es la más querida. Su trágica historia, sus combates, su división en tres discos (recordemos que iba a ser un cartucho de SNES inicialmente) o su "peculiar" traducción nos marcaron.

- **CONSOLA** PSOne - PC
- **COMPAÑÍA** Squaresoft
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 74** 96



Celebramos los 30 años del rescate más insólito

En abril de 1988, Data East lanzó una de sus recreativas más populares y recordadas. Es hora de rendirle homenaje por su 30º aniversario...

Si hubo un año decisivo para un género como el beat'em up, ése fue 1987. En ese año, llegó a los salones recreativos el mueble de *Double Dragon*, que inauguró la época más dorada y prolífica del género (antes, habíamos podido disfrutar de algunos títulos más rudimentarios, como *Kung Fu Master*) y que destacó por introducir el modo cooperativo para dos jugadores y apostar por una vista "oblicua", que nos permitía movernos en los tres ejes (hacia el fondo y el frente de la pantalla, y ascender o descender por el escenario). A *Double Dragon* le siguieron infinidad de títulos con un planteamiento similar, entre los que destacaron *Final Fight*, con sprites más grandes y un sistema de combos más depurado, o *Golden Axe*, que apostó por la fantasía heroíca hack and slash. Otros muchos éxitos apostaron por los clichés imperantes en la época y, en cierto modo, heredados del cine de serie B que reinaba en los videoclubs. Pandillas y ninjas se pasearon por salones y consolas de la época, en infinidad de títulos, como *River City Ransom*, *Streets of Rage*, *Ninja Turtles*, *Shadow Warriors*...

Por Francisco Javier Cabal

SALVAR AL "PRESI" REAGAN

Pero Data East, o DECO (abreviatura de Data East Corporation), de la que hablamos hace unos meses en otro reportaje, prefirió abordar esta tendencia a su manera y, en cierto modo, más "a lo grande". ¿Por qué limitarse a secuestrar a la novia de uno de los protagonistas cuando, virtualmente, se podría secuestrar al mismísimo presidente de los EE.UU.? Añade a la





ecuación un malvado clan ninja y ya tienes un argumento de serie B, ideal para una máquina recreativa. Así, Ronnie, o más conocido como Ronald Reagan, se convirtió en la víctima del clan Dragon Ninja y en el detonante para que un par de "tíos malos" (o los "Bad Dudes" del título) se echaran a la calle para salvar al presidente, incentivados por un agente secreto que les picaba, de forma bastante ridícula, preguntándoles si serían lo suficientemente malos como para salvar a Ronnie... Eran los 80: eran otros tiempos y esas ridículas frases han perdurado en el tiempo, propiciando incluso la proliferación de memes.

Estos tipos duros con camiseta de tirantes eran Blade y Striker, dos personajes tan clónicos como sus propios nombres, que sólo se diferenciaban por el color de sus pantalones, blanco y verde, respectivamente. Con ellos, nos lanzábamos a la persecución del clan Dragon Ninja, en un viaje que nos llevaba por un total de siete niveles, no muy largos, pero con desarrollo ligeramente distinto a lo que ya se estaba imponiendo en el género en los salones con *Double Dragon*. Aquí, el desarrollo era totalmente plano, con desplazamiento lateral en puro 2D, al estilo de clásicos anteriores como el mencionado *Kung Fu Master*, de 1984, o el *Shinobi* de Sega, de 1987. Con este último, comparte otro aspecto, y es que todos los niveles tienen dos niveles de altura, entre los que podemos movernos libremente, para subir a la plataforma superior o bajar a la inferior, según va exigiendo la acción. »











1 Puñetazos y patadas son los principales recursos de Blade y Striker, aunque también podían recoger nunchakus y cuchillos.

2 Este agente secreto, con pinta de Schwarzenegger, es quien deja una de las frases más hilarantes de todo el juego. Ésta, en concreto...

3 De los siete niveles, dos de ellos transcurren a bordo de vehículos en marcha, como un camión o este tren.

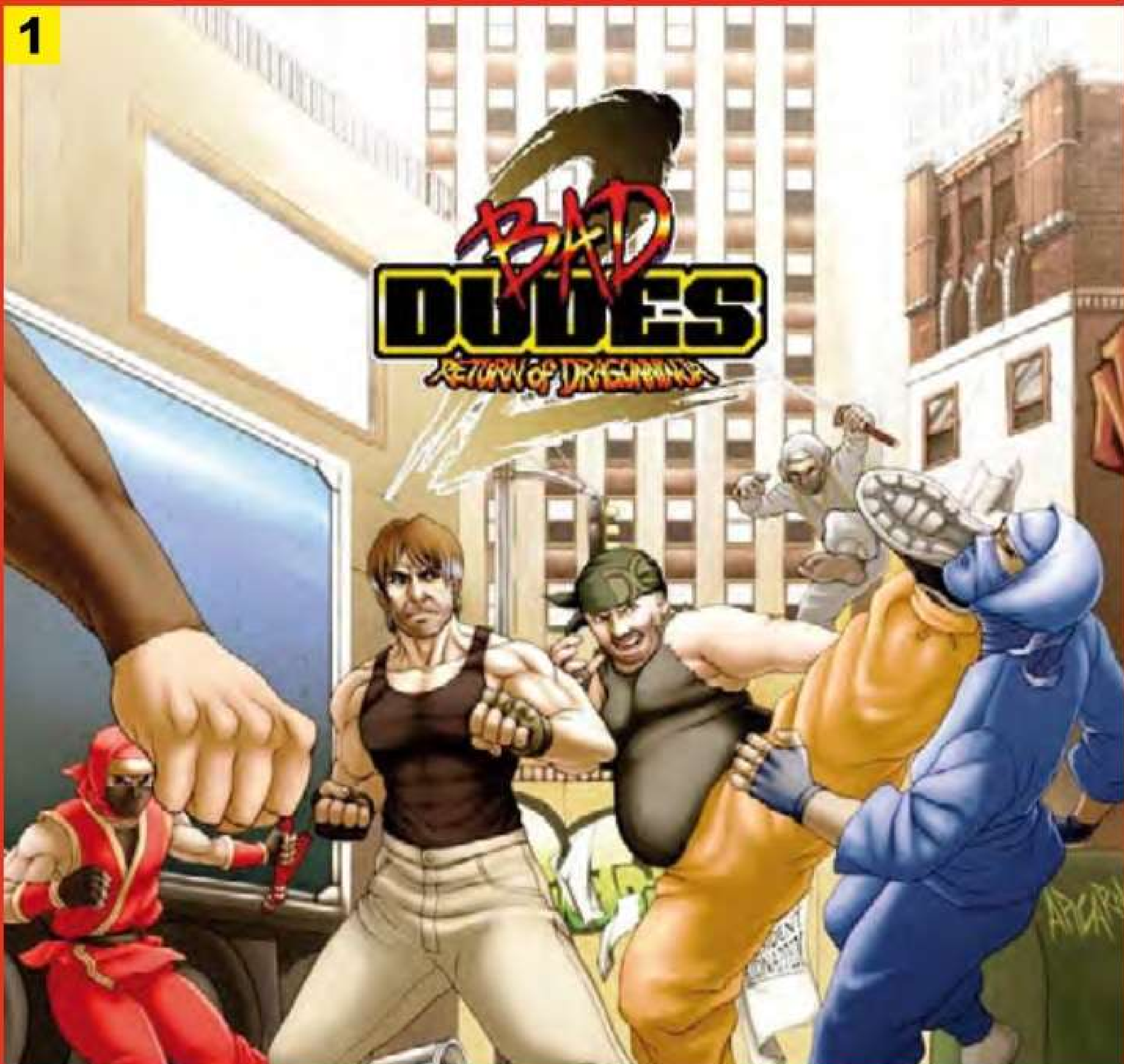
4 Karnov, el protagonista de la mítica creación homónima de Data East, aparece aquí como enemigo final del primer nivel. Y repite...

5 Los jefes finales son bastante duretes, y uno de los puntos donde era más fácil dejarse las 25 pesetas.

6 El jefe final, y jefe del clan ninja, nos ataca desde un helicóptero. Al derrotarlo, seremos testigos de la liberación de "Ronnie".

















1 En 2012, hubo un intento de producir una secuela vía micromecenazgo, pero no consiguió los fondos necesarios. Tenía mala pinta.

2 ¿Qué mejor manera de celebrarlo que comiendo una hamburgusa? Lo gracioso es que, en los créditos, sale con ella en la mano...

3 La ciudad, las alcantarillas, una cueva, el bosque... Los siete niveles ofrecen enclaves variados.

4 Manteniendo pulsado el botón de ataque, acumulamos energía para liberar una ataque demoledor.

5 Los jefes finales suponen considerables picos de dificultad. En muchos, interviene el factor "suerte".

6 Incluso en la recreativa, hay cambios entre la versión japonesa y la americana. Por ejemplo, las voces de Blade y Striker cambian (en Asia, "gruñen" y gritan; en Occidente, sueltan el mítico "I'm Bad").



RONALD REAGAN FUE SUSTITUIDO EN LA VERSIÓN DE NES POR GEORGE BUSH, ELEGIDO EN 1990







UNA PROMOCIÓN DE OTRA ÉPOCA

Frases como "en comparación, *Bad Dudes* hace palidecer a *Double Dragon*" o juegos de palabras para los dueños de los salones ("¿cómo algo tan "malo" puede ser tan bueno para tus ganancias?") se leen en los flyers de la recreativa. Frases agresivas que distan mucho del "buenismo" reinante en la publicidad actual.

» No era la única diferencia con *Double Dragon*. Si el juego de Taito apostaba por un control complejo para la época (tres botones, y pulsaciones combinadas para realizar ciertos ataques, como los codazos), Data East apostó por la ruta opuesta. Su sistema se basaba sólo en dos botones, uno de ataque y otro de salto... pero eso no impedía que tuviera bastante por descubrir. Dependiendo de la distancia de los enemigos y de la posición de nuestro personaje, el botón de ataque permitía ejecutar tanto puñetazos como patadas (laterales hacia atrás incluidas). Si lo pulsábamos tras un salto, dependiendo del "timing", podíamos ejecutar una patada normal o una giratoria. Y, si presionábamos el botón de ataque, cargábamos energía para soltar un ataque con aura más demoledor. Para contar sólo con dos botones, no estaba nada mal.

Con este catálogo de técnicas, debíamos enfrentarnos a una interminable legión de enemigos que, por suerte, tenían una característica común: sólo resistían un único golpe (otro aspecto diferenciador respecto a *Double Dragon*). La gran mayoría eran ninjas, que se diferenciaban por el color del kimono. Los azules corrían hacia nosotros para golpearnos, los rojos soltaban un arma (dagas o nunchakus) o un power up al ser vencidos, y los marrones aparecían tras una bomba de humo y arrojaban shurikens o makibishi (pinchos en el suelo) que sólo podíamos destruir con un barrido. Incluso los había con un enorme espadón o con garras a lo Vega, de *Street Fighter*, aparte de perros, kunoichis o acrobáticas mujeres ninja e, incluso, ninjas que se quemaban a lo bonzo y se lan-



zaban contra nosotros. A éstos, había que sumar los jefes finales de cada nivel, siete en total, que era donde normalmente se encontraba el reto... y la principal fuente de ingresos de la recreativa. Porque, a diferencia de *Double Dragon*, que, tras un poco de práctica, se podía completar con relativa facilidad con una única moneda de 25 pesetas, *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* estaba diseñado a conciencia para "sangrar" vilmente a los jugadores.

LA PESADILLA DEL JEFE

Si bien es cierto que los jefes comienzan siendo asequibles, a partir del cuarto nivel, la cosa se pone mucho más seria. Los dos primeros tienen truco, y basta con arrinconarlos o dejarles que alcancen un determinado lugar del escenario para coserlos a golpes con lo mejor que llevemos, si es el nunchaku, mejor.

Pero, a partir de ahí, la cosa se complica mucho: un ninja capaz de multiplicarse numerosas veces (teniendo que acabar con todos los clones que nos arroja en todas direcciones, para luego poder golpearle), un gigantón acorazado que nos quita media vida con un solo golpe o un enmascarado con un kusarigama (una especie de hoz con cadena) que resulta letal tanto a corto como a largo alcance. Son sólo los enemigos de los cinco primeros niveles, pero, cuanto más avanzábamos, más intervenía el factor "suerte", porque, aunque pudiera haber un patrón o punto débil claro, un simple roce del enemigo ya nos quitaba vida.

El colmo de este afan "recaudador" por parte de Data East era el último nivel, que venía a ser una suerte de "boss rush" en la que debíamos volver a enfrentarnos a versiones un pelín menos resistentes de todos los jefes finales anteriores. Y, después, quedaba el definitivo, que también era duro.

Completar los siete niveles de cabo a rabo no lleva más de veinticinco minutos (la inmensa mayoría de los niveles está por debajo de los tres minutos de duración), tiempo en el que, además, podrás encontrar algunos »

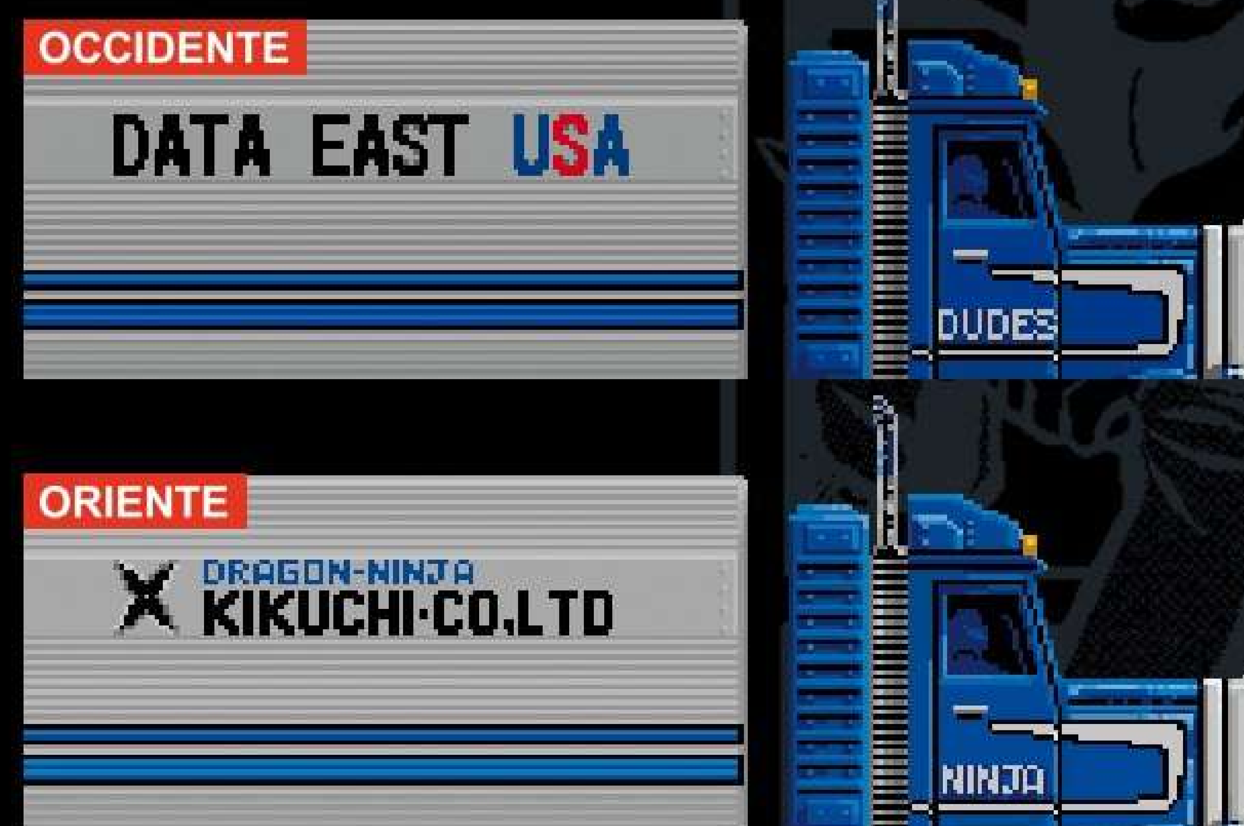


DIFERENCIAS ENTRE OCCIDENTE Y ORIENTE

Como en otros muchos juegos de la época, *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* tampoco se escapó de las modificaciones al salir de su tierra natal...



ÍTEMS. Algunos cambiaron de diseño, como el reloj para aumentar el tiempo (en una versión, era un crono digital; en otra, un reloj de agujas), mientras que la lata de energía cambió de color (rojo en Occidente... ¿para recordar a cierto refresco?).



DETALLES VISUALES. Algunos logos se modificaron, como el de Kikuchi-Co Ltd., una compañía nipona real del motor creada en 1953 (y que podría haberse incluido como guiño al director del juego). En EE.UU., fueron más al grano...



SECUENCIA FINAL. En Asia, se reconocía la labor de los "Bad Dudes" con una estatua, mientras que, en EE.UU., Ronnie se zampaba una hamburguesa en la Casa Blanca. Hasta los títulos de crédito cambian (pseudónimos por nombres reales).



VERSIONES DOMÉSTICAS. En cada territorio y versión del juego, la portada varió sensiblemente, apelando a conceptos similares, pero artísticamente distintos. Y, a nivel jugable, también hubo diferencias: ciertas versiones tenían ninjas que aguantaban más de un toque, presidentes distintos...



REPARTIENDO ESTOPA EN OTROS SISTEMAS

Como casi todo éxito recreativo de la época, fue adaptado a numerosos sistemas, aunque lo cierto es que casi siempre con más pena que gloria...



APPLE II. Tiene los sprites más pequeños de todos los ports disponibles y, por si fuera poco, no hay scroll (son pantallas estáticas). Por suerte, el control es bastante fiel al de la recreativa original.



SPECTRUM y Amstrad CPC tuvieron versiones a medio gas. Eran más lentas, más difíciles, sin música de fondo y, en el caso del ZX, monocroma. La versión de MSX se basó en la de Spectrum.



NES. Sprites más pequeños, menos enemigos y más duros, modo para dos jugadores "alternándose"... En vez de Ronald Reagan, el presidente a salvar es George H.W. Bush (recién nombrado en 1990).



PC MS-DOS. Superior a la versión de Apple, con personajes más grandes y scroll. Pero el control es malo: pulsa una dirección y avanzarás automáticamente en esa dirección hasta que pulses otra.



AMIGA y Atari ST recibieron las mejores versiones en lo visual. Pero, en ST, el juego iba demasiado lento y, en Amiga, nuestros puñetazos y patadas resultaban excesivamente rápidos.



Wii. Este recopilatorio de Data East editado por la desaparecida Majesco no llegó a salir de EE.UU., pero contaba con una versión pixel perfect de la recreativa, junto a *Caveman Ninja* y otros clásicos.

» guiños a otras obras de Data East. El primer jefe final es Karnov, el protagonista del juego homónimo de Data East (y que, como revela el manual de la versión de NES, se desconoce por qué está colaborando con los ninjas). Su duelo está amenizado con el tema central de *Karnov*. Y los guiños no acaban ahí: incluso es posible encontrar una referencia muy sutil a *Atomic Runner/ Chelnov*...

ÉXITO SIN CONTINUIDAD

Indiscutiblemente, *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* fue un gran éxito en los salones recreativos, que se manifestó de muchas maneras. La primera y más evidente es que el título se licenció para que otros estudios lo adaptaran a muchos de los sistemas domésticos de la época (desde microordenadores a NES), con distintos resultados (aunque casi ninguno 100% bueno). El segundo es que, fruto de un acuerdo con Orion Pictures, la recreativa apareció en dos películas, "Robocop 2" y "Dulce hogar... ¡a veces!" (una comedia de 1989 protagonizada por Steve Martin). El éxito también permitió que Polystar editara un vinilo con la banda sonora (comercializado bajo el título "Deco History Scene I: Data East Game Music Scene One").

Pero, a pesar del éxito, Data East nunca llegó a materializar una secuela como tal. Lo más pareció que creó fue *Crude Buster* para los salones recreativos (y que, después, se adaptó a Mega Drive), que es considerado su sucesor espiritual... y no sin razón. En Occidente, se llamó *Two Crude Dudes*, y su desarrollo es muy parecido al de *Dragon Ninja*, al limitar nuestro avance a las 2D y dar la posibilidad de cambiar entre dos alturas. Pero, aquí, el objetivo es otro: como mercenarios, debemos arrebatar el control de Nueva York al grupo terrorista Big Valley, tras detonar en ella una bomba nuclear. El desarrollo es el mismo: vencer a golpes a riadas de enemigos, aunque, aquí, se introdujeron más objetos con los que interactuar (podíamos levantar y lanzar coches, trozos de muro, barras, etc.). Y, por supuesto, con sus buenos jefes finales.

Tras el lanzamiento de *Two Crude Dudes*, y la posterior quiebra de Data East, la serie duerme el sueño de los justos. Las propiedades intelectuales de Data East fueron vendidas a distintas compañías, como G-Mode (una empresa centrada en el contenido para móvil), Paon Corporation o Tactron Corporation, entre otras. Desde entonces, ninguna ha mostrado interés en reavivar la serie. Sólo en 2010 y 2012 hubo pequeños coletazos de evitar que cayera en el ostracismo. El primero fue obra de Majesco, que recopiló los éxitos de Data East en un disco para Wii (no salió de EE.UU). El otro, más "chapucero", fue un Kickstarter que no llegó a buen puerto... ■



DRAGON NINJA NO TUVO UNA SECUELA AL USO, AUNQUE SÍ UN SUCESOR ESPIRITUAL

OTROS JUEGOS CON EL SELLO DE MAKOTO KIKUCHI

Puede que no sea tan conocido como otras figuras de la época, pero fue una de las piezas clave de Data East, y dejó su impronta en títulos como...



CAVEMAN NINJA

¿Quién no recuerda este clásico? Aquí, Kikuchi fue el "planner" o planificador del juego, es decir, el encargado de diseñar cada paso en el juego: mecánicas, rutinas de enemigos...



SLY SPY

El juego de James Bond sin licencia del año 1989 es también obra de Makoto Kikuchi. A él le debemos el tiroteo en caída libre antes de abrir el paracaídas, las fases de buceo o a lomos de una moto, el arma dorada... Sigue siendo una genialidad.



TUMBLE POP

Con reminiscencias de *Snow Bros*, Kikuchi también se sacó de la manga como "planner" este plataformero arcade para dos, que es recordado por el arma (un aspirador) que usábamos contra los enemigos.



DIET GO GO

Kikuchi también dio otra vuelta de tuerca al concepto de *Tumble Pop*, cambiando aspiradora por comida (debíamos engordar a los enemigos, y evitar ponernos fanegas nosotros).



AVENGERS IN GALACTIC STORM

También planificó este juego de lucha de uno contra uno con los personajes de Marvel, control a lo *KoF* y la posibilidad de "llamar" a cuatro ayudantes.



ANOTHER CODE

En esta aventura de CING para DS, que se lanzó en 2005, Kikuchi cambió de tercio y ejerció como programador... o, al menos, así figura en los créditos.



RED NINJA

En el único juego producido por Tranji Studio (que recibió palos por todas partes), ejerció de asistente del manager de proyecto.



SPIRIT CAMERA

En este spin-off de la serie de de terror de Koei Tecmo *Project Zero*, ejerció como planificador del juego. Es uno de sus últimos juegos acreditados.



1



2



3



4



5



6



1 Data East se permitió el lujo de colar algunos guiños en *Bad Dudes*. Aparte de Karnov, es posible encontrar una referencia a *Chelnov*.

2 Algunos de los jefes finales utilizan armas ninja reales, como el "bo" o bastón de madera del jefe del quinto nivel del juego.

3 Jugar a dobles hace el juego más llevadero, sobre todo en los momentos en que se concentran más enemigos en pantalla.

4 Cada nivel viene a durar alrededor de tres minutos. Una táctica es evitar a determinados enemigos.

5 Los colores indican el tipo de ataque que podemos esperar por parte de cada ninja. Incluso los hay quemados a lo bonzo.

6 *Two Crude Dudes* es el sucesor espiritual de *Bad Dudes*. Tiene similitudes jugables y resulta divertido, pero no llega a ser tan carismático.

AÑO 1988 **COMPAÑÍA** Namco **FORMATOS** Arcade, PC Engine, FM Towns, PC, iOS, Switch...

SPLATTERHOUSE

LA MÁSCARA MALDITA CUMPLE 30 AÑOS

A diferencia del resto de beat'em ups que atestaban los recreativos a finales de 1988, en el mundo de *Splatterhouse* no había quinquis ni callejones. La acción nos llevaba hasta el corazón de la Mansión West para combatir a zombis y espectros a base de patadas y puñetazos, gracias a la fuerza sobrehumana que nos proporcionaba una máscara maldita. Namco se inspiró en el cine de terror ochentero, pero también en la obra de Lovecraft, para crear una placa tan sorprendente como burra, que nos invitaba a vivir situaciones que jamás se volverían a ver en un salón recreativo. Combatir a un poltergeist a manotazos, atravesar zombis con arpones o despedazar cabezas flotantes, acompañadas de un crucifijo invertido, son algunas de las proezas que debía desempeñar Rick, el protagonista del juego, para rescatar a su novia Jennifer de las garras de la Mansión West. Algo tan gloriosamente demencial sólo podía surgir de la mente de un equipo japonés y, de hecho, Namco prefirió mantener un "perfil bajo" cuando distribuyó la placa en Estados Unidos, y eso que aún faltaban unos años para que *Mortal Kombat* y *Night Trap* pusieran en alerta a políticos y educadores sobre la violencia en los videojuegos.

¿Viernes 13: la recreativa?

En los 80, las compañías japonesas no tenían ningún reparo en fusilar las propiedades intelectuales más golosas, y Namco se fijó en Jason Voorhees, el asesino en serie de "Viernes 13", para crear al héroe de *Splatterhouse*. El "homenaje" no se limitó a la máscara de hockey de Rick, sino que, además, se incorporó un jefe, Biggy Man, que calzaba un saco como el que usaba Jason para ocultar su rostro en la segunda entrega cinematográfica. Para evitar una jugosa demanda, Namco rediseñó la máscara del héroe cuando lanzó en EE.UU. la adaptación de *Splatterhouse* para Turbo-

JASON Y SUS IMITADORES

El serial killer de Viernes 13 inspiró varios juegos con licencia oficial... e incontables imitadores, que se calzaron sin vergüenza la máscara de hockey.

JUEGOS OFICIALES

1986



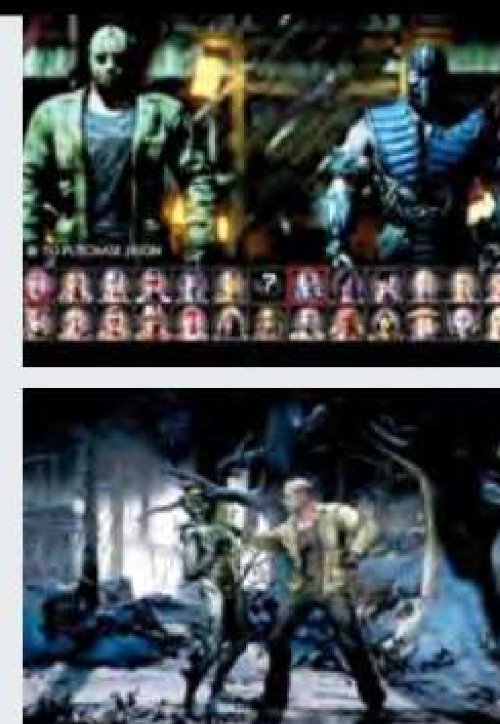
FRIDAY THE 13TH
CPC - ZX - C64
En este juego, debíamos huir de un Jason que adoptaba la apariencia de otros campistas. Lo mejor, las escenas gore que aparecían por sorpresa.

1989



FRIDAY THE 13TH
NES
Atlus facturó para LJN un juego tan malo que acabó siendo una obra de culto por su demencial dificultad y su pocha mecánica.

2015



MORTAL KOMBAT X
PS4 - ONE
Jason fue uno de los numerosos fichajes "de película" del más reciente *MK*. Tenía bastante sentido: llevaba décadas haciendo fatalities en las pantallas de cine.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis







El *Splatterhouse* de recreativa forma parte del catálogo de *Namco Museum* para Switch. Arriba, tenéis a Biggy Man, con su saco (heredado del Jason de "Viernes 13 2ª Parte") y sus muñones-motosierra.

Grafx-16 (la versión occidental de PC Engine). También eliminó las referencias religiosas y suavizó el gore del original japonés. Ésta sería la versión que llegaría a Europa en 1992, aunque, por suerte, ahora podemos deleitarnos con la recreativa, sin censura alguna, incluida en el reciente *Namco Museum* para Switch.

Splatterhouse recibió también adaptaciones a PC y FM Towns, e incluso Rick, en versión "cabezona", aterrizó en Famicom (la NES nipona), en una entrega exclusiva donde la violencia y el gore fueron sustituidos por el humor. Sega no tenía ningún problema con la casquería, así que abrió las puertas de Mega Drive a Namco, que facturaría dos secuelas de *Splatterhouse*, a cual más cazurra, para la consola de 16 bits. Por desgracia, *Splatterhouse 3* jamás llegó a Europa, aunque sí pudimos disfrutar de él, muchos años después, como uno de los extras desbloqueables del sangriento reseteo de *Splatterhouse* que Namco lanzó en 2010 para PS3 y Xbox 360. Si os lo perdisteis en su día, buscadlo de segunda mano, siempre y cuando tengáis más de dieciocho años. El PEGI nunca estuvo más justificado. ■

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 16 **AÑO** 1993



CURIOSAMENTE, en las páginas de Hobby Consolas, llegamos a analizar antes la secuela de MD que el port para TurboGrafx-16 de la recreativa. Aunque aquí nos llegó un poco tarde y con los cambios impuestos en EE.UU. (rediseño de máscara incluido), Marcos García "The Elf" se enamoró por completo de esta conversión, a la que otorgó un más que merecido 91, colocándola por encima de *Splatterhouse 2*. "El movimiento resulta más fluido [...], tiene un mejor uso del color y de la música no vamos a hablar: una maravilla que envuelve al juego en una atmósfera tenebrosa y lo convierte en una auténtica película de horror de serie B". The Elf sólo destacó un punto negativo en la ficha: "Que hayamos tenido que esperar tanto tiempo para disfrutarlo".

JUEGOS NO OFICIALES

2017



FRIDAY THE 3RD THE GAME
PS4 - ONE
Su multijugador asimétrico nos convirtió en Jason mientras dábamos caza al resto de jugadores/campistas. Tremendo.

1992



KID CHAMELEON
MD
Una de las máscaras que podía usar el héroe del plataformas de Mark Cerny nos convertía en una suerte de Jason que lanzaba hachas.

1988



SHADOW WARRIORS
ARCADE
El *Ninja Gaiden* de recreativa contaba, entre su plantel de enemigos, con matones ocultos tras máscaras de hockey. No era algo casual.

2002



SNOW BROS 3: MAGICAL ADVENTURE
ARCADE
Indigna secuela de *Snow Bros* (Toaplan, ya desaparecida, no tuvo nada que ver con ella). Entre los enemigos, unos Jason de palo.

ALFONSO AZPIRI

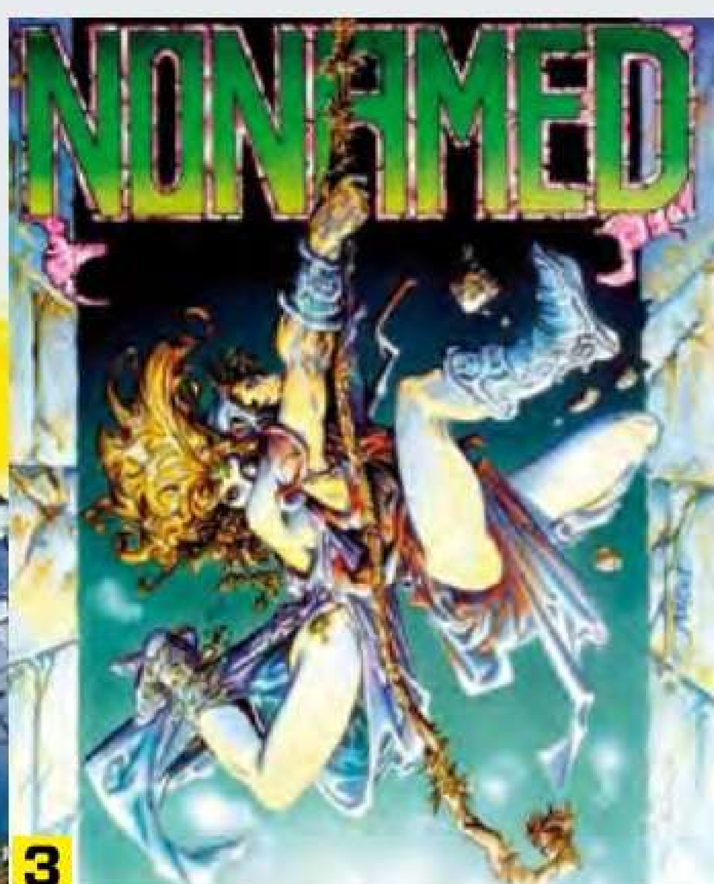


◆**Fallecimiento:** 18 de agosto de 2017
◆**Especializado en:** Ilustración
◆**Principales hitos:** Sus carátulas son la historia del videojuego español

El ilustrador madrileño se labró una enorme reputación en la industria del cómic (fue el creador de Mot y sus trabajos se publicaron en cabeceras foráneas tan prestigiosas como Heavy Metal), pero muchos le recordaremos por las impresionantes carátulas que creó en los 80 para Dinamic, Topo Soft y Ópera Soft. Auténticas obras de arte convertidas en iconos de la Edad de Oro del software español. Desde el jeep de *Army Moves* (1), hasta la espectacular portada de *Abu Simbel Profanation* (2). Su arte hizo grandes incluso a medianías como *Nonamed* (3). El genio nos ha dejado, pero su obra ya es eterna.



2



3


1

MASAYA NAKAMURA



◆**Fallecimiento:** 22 de enero de 2017
◆**Especializado en:** Gestión
◆**Principales hitos:** Fundador y presidente de Namco

El fundador de Namco falleció a los 91 años, dejando como legado uno de los colosos de la industria. Creó la compañía en 1955, como Nakamura Manufacturing, aunque su primera recreativa, *Gee Bee* (4), no llegaría hasta 1978. Luego vendrían *Galaxian* (1), *Galaga* (2), *Pac-Man* (3)...


1 2 3

AL STONE



◆**Fallecimiento:** 17 de febrero de 2017
◆**Especializado en:** Gestión
◆**Principales hitos:** Cofundador de Nintendo of America

Un cáncer acabó con la vida de Al Stone, uno de los fundadores de Nintendo of América y pieza clave en el tremendo éxito de NES. Su relación con Nintendo arrancó al frente de Far East Video, junto a Ron Judy, importando recreativas como *Donkey Kong* (1) y *Radar Scope* (2).


1 2

IN MEMORIAM: 2017

TALENTOS QUE NOS DEJARON ESTE AÑO

2017 se ha llevado por delante a grandes nombres del cine, la música... y los videojuegos.

Esta es posiblemente la doble página más amarga, la que nos encantaría no tener que escribir nunca, pero, más allá de la tristeza que depara la muerte, está la obligación de reivindicar la figura de personas que nos proporcionaron muchas tardes de diversión y que, por desgracia, nos han dejado a lo largo de este 2017 que se acaba. Algunos nombres son más reconocibles que otros, pero todos contribuyeron, de una manera u otra, a engrandecer la industria del videojuego.

Desde la obra, ya inmortal, del gran Alfonso Azpiri, cuyas carátulas son la viva historia de la llamada "Edad de Oro del sofware español" a la huella, tan imperceptible para el gran público como decisiva, de programadores como Jan Paul Van Wareven o guionistas como Paul Robinson. Pioneros como Al Stone o Masaya Nakamura crearon las oportunidades para que artistas como Kouki Kita o el músico Daniel Licht nos deleitaran con su arte.

Dos grandes pérdidas

También queremos rendir tributo a dos personas muy importantes que no crearon ningún videojuego, pero que nos dejaron huella a muchos de nosotros, tanto en lo profesional como en lo personal. Uno de ellos es Rafael Martínez, director general de Nintendo España, fallecido el pasado noviembre. Para muchos de los que trabajamos, y los que han trabajado, en Hobby Consolas, era sólo Rafa, y se le echará mucho de menos. El que escribe estas líneas siempre le recordará haciendo gala de su buen humor y de su profesionalidad, tanto en los pasillos de la antigua redacción de San Sebastián de los Reyes como en medio del tumulto de los E3.

El pasado 23 de noviembre, también nos dejó Antonio G. de Santiago, el hombre que transmitió el gusanillo de los videojuegos y la informática a toda una generación de chavales, desde las páginas de El Pequeño País, al frente de El Tebeo Informático. Sus inconfundibles dibujos y valiosos "pokes" también forman parte del legado de la primera época de Micromanía. Gracias por todo y que descansen en paz. ■

KEITH ROBINSON



◆**Fallecimiento:** 15 de junio de 2017
◆**Especializado en:** Productor, programador
◆**Hitos:** Intellivision

Una insuficiencia renal acabó con la vida, con tan sólo 61 años, de Keith Robinson, veterano programador y productor de clásicos para Intellivision (1), como *TRON Solar Soldier* (2), además de otros títulos para Atari 2600 y ColecoVision. Robinson se hizo con los derechos de la Intellivision en 1997 y, desde entonces, se dedicó a preservar el legado de la consola de Mattel Electronics.



DANIEL LICHT



◆**Fallecimiento:** 2 de agosto de 2017
◆**Espec. en:** Compositor de bandas sonoras
◆**Hitos:** *Dishonored 1 y 2*

El maldito cáncer también fue el responsable del fallecimiento, a los 60 años, de Daniel Licht, responsable de las bandas sonoras de juegos como *Silent Hill: Book of Memories* y *Silent Hill: Downpour* (3), así como de las dos entregas de la aclamada saga *Dishonored* (2). Licht, además, se labró una notable carrera como compositor en películas y series de televisión, como "Dexter" (1).



JAN PAUL VAN WAREVEN



◆**Fallecimiento:** 31 de enero de 2017
◆**Espec. en:** Programador
◆**Hitos:** *Doom 3, Quake III Arena, Wolfenstein: TNO*

Su antiguo compañero John Carmack anunció a través de Twitter el fallecimiento de Van Wareven, con el que trabajó durante muchos años en id Software, y más recientemente en Oculus. Este talentoso programador había dejado su impronta en incontables títulos de la casa, desde *Quake III Arena* (la IA de los bots fue suya) hasta *Doom 3* (1) o *Wolfenstein: The New Order* (2).



KOUKI KITA



◆**Fallecimiento:** 26 de octubre de 2017
◆**Especializado en:** Artista
◆**Principales hitos:** *Waku Waku 7, Galaxy Fight, Genji*

En un comunicado, Sunsoft anunció el fallecimiento del grafista y diseñador de personajes Kouki Kita, quien trabajó para la compañía en dos conocidos títulos de Neo-Geo: *Galaxy Fight* (1) y *Waku Waku 7* (2). Kita también dejó su impronta en compañías como Capcom o Game Republic y ejerció de director de arte en Byking, en títulos como *Gunslinger Stratos* (3).





PAUL ROBINSON



◆**Fallecimiento:** 30 de julio de 2017
◆**Espec. en:** Diseño, guión
◆**Hitos:** *Full Spectrum Warrior, C&C: Renegade*

La carrera de Robinson abarcó desde la escritura de guiones para series televisivas (bajo pseudónimo), como "Star Trek: La nueva generación", al desarrollo de videojuegos. Ejerció como diseñador en *Commandos: Strike Force* (1), de los españoles Pyro Studios, *Turok Evolution* y *Enemy Front*. También escribió el guión de *Command & Conquer: Renegade* (2) y el de *Full Spectrum Warrior* (3).



SU VOCES SERÁN ETERNAS

Los amantes de los juegos en versión original echarán de menos sus voces, pero su trabajo queda para el recuerdo.

HIROMI TSURU



Los fans del anime y los videojuegos están de luto por el fallecimiento, a los 57 años, de Hiromi Tsuru, la voz de Bulma en la versión original de Dragon Ball. También fue la voz de Naomi Hunter en la saga *Metal Gear Solid*, Reina en *Yakuza 0* y Elizabeth en *Ninja Gaiden Sigma II*.



ROBERT GUILLAUME



Los que ya peinamos canas le conocimos como Benson, el lenguaraz mayordomo de la serie "Enredo", pero también era un reputado actor de doblaje. Suya era la voz de Rafiki en "El Rey León" y la del doctor Eli Vance en el mítico *Half-Life 2*.



JOHN CYGAN



También víctima del cáncer, Cygan trabajó como actor en multitud de series (desde "Frasier" a "Expediente X"), pero también dejó su huella en la cabina de doblaje en títulos como *Halo 4*, *Mafia III*, *Star Wars: KOTOR*, *Spec Ops: The Line* y *Metal Gear Solid 2* (puso voz a Solidus Snake).

TONY ROSATO

Un ataque cardíaco acabó con la vida de este actor canadiense, que formó parte del reparto de Saturday Night Live (en la temporada 81/82). Como actor de doblaje, prestó voz a Luigi en las series de animación de *Super Mario Bros 3* y *Super Mario World* y a Némesis en *Resident Evil 3*.



BARRY DENNEN



Además de trabajar en películas como "Superman III", dejó para la posteridad las voces de Fatman (*MGS 2*), el jefe Bogen (*Grim Fandango*) o Dean Domino (*Fallout: New Vegas*). También puso voz a varios personajes de *DOTA 2* (Chaos Knight y Phantom Lancer).



TELÉFONO ROJO



“Aquí tenéis una imagen del calcetín que tengo preparado para Santa Kuroosu. Espero que me lo llene hasta arriba de juegos para mis consolas. Felices fiestas para todos vosotros. ¡Nos leemos en 2018!”

Yen

Yen te responde

Un viejo del lugar que regresa al hogar

¡Hola, Yen! Aquí un viejo del lugar desde tiempos de la portada de Los Simpson. Estoy a tope con la Switch y, como tengo ya unos años, tengo un especial recuerdo de juegos antiguos que me gustaría volver a jugar, lo que me lleva al tema de la Consola Virtual en la última consola de Nintendo.

■ ¿Se sabe si pondrán una Consola Virtual con los clásicos de Nintendo?
Humm, ¿la portada de los Simpson? ¿Qué número era ése? ¡Es broma, hombre! Me alegro mucho de recibir preguntas de los lectores que nos acompañan desde el inicio de Hobby Consolas. Sabrás que, con esa antigüedad, tienes mis respuestas garantizadas, ¿no? Así que vamos con ellas. La respuesta a tu primera pregunta es un sí rotundo, pero, por el momento, no tenemos muchos datos sobre la Consola Virtual de Switch y todo lo que se oye son rumores sin confirmación. Si atendemos a las palabras de Nintendo sobre su futuro modelo de pago para los servicios online, se indica que el sistema de suscripción (que tendrá un coste de 3,99 € para 30 días, 7,99 € para 90 días y 19,99 € para 365 días) incluirá "una biblioteca de títulos clásicos" que se nos otorgarán mensualmente, mientras sigamos suscritos al servicio (al estilo de Sony con los juegos de regalo para PS Plus o Microsoft con Xbox Live Gold). Esto viene a confirmar la existencia de la Consola Virtual, pero aún hay varias incógnitas en el aire, como los sistemas que la compondrán, la selección de juegos o los precios. Por el momento, sabemos que los juegos de NES, que supuestamente serán los primeros en aterrizar en la Consola Virtual, funcionan perfectamente (de hecho, la consola oculta en su interior el juego *Golf* con controles adap-



■ **Golf.** Es un homenaje a Satoru Iwata, oculto en todas las Nintendo Switch y que sólo se puede desbloquear el 11 de julio, fecha del fallecimiento del antiguo presidente de Nintendo.



■ **Luigi's Mansion.** Fue uno de los títulos más destacables para GameCube. Con suerte, volveremos a disfrutar con él en Switch, gracias a la Consola Virtual.

? LA PREGUNTA DEL MES

Interesado en dar el salto a Xbox One X

■ Hola, Yen, estoy pensando en "autorregalarme" estas Navidades una Xbox One X. La cuestión es que soy usuario de una Xbox One S y, por el momento, no tengo previsto comprar una televisión 4K, por lo que creo que apenas notaría cambios respecto a lo que tengo ahora. Por todo ello, no sé si merece la pena el gran desembolso que representa. ¿Tú que harías? Muchas gracias.
Xbox One X no limita sus mejoras solamente a televisiones 4K, ya que, si tienes una televisión 1080p, gracias a la técnica supersampling, las imágenes se renderizan a una resolución más alta para obtener, así, varias mejoras, como un mejor antialising y la eliminación de los dientes de sierra, además de estabilidad en los fps. Suma las mejoras para títulos retrocompatibles, mejor refrigeración, menor tamaño, más potencia, menos ruido... En resumen, no lo dudes más y da el salto.

Juan Manuel Bonilla




telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es

www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



Joy-Con Wheel. Es lo más parecido a un volante que podemos usar en Nintendo Switch. Por el momento, no está en desarrollo ningún periférico más completo.

tados a Switch a modo de homenaje a Satoru Iwata) y podemos suponer que los títulos para otras consolas antiguas, como SNES, irán sin mayores problemas técnicos, aunque tengo mis dudas de que Switch sea lo suficientemente potente para emular sistemas más modernos. Para más detalles, tendremos que esperar la puesta en marcha del servicio, que se producirá en algún momento de 2018, sin una fecha exacta por el momento.

Si es así, ¿podremos descargar los juegos ya comprados para Wii y Wii U? ¿O estarán a precio reducido, como ocurría con los juegos comprados en Wii para su descarga en Wii U?

Es pronto para saberlo. Como te comento en tu anterior pregunta, debemos a esperar a que Nintendo defina varios aspectos del funcionamiento de su Consola Virtual. Tengamos un poco de paciencia.

Se habilite o no una Consola Virtual para Switch, ¿ves posible la reedición en HD de los clásicos de GameCube, Wii o Wii U? Las pocas ventas de GameCube dieron poca cobertura a juegazos como *Luigi's Mansion*, *Super Mario Sunshine*, *Starfox Adventures*... Muchas gracias y saludos.

Sí, hay muchas posibilidades, pero te hablo hipotéticamente. Todos los juegos que mencionas son grandes títulos desarrollados por Nintendo para sus consolas, lo cual facilita su adaptación a nuevos sistemas de su propiedad, ya que no deben pagar royalties o pedir permiso para usar sus propias licencias. El tiempo nos lo dirá, pero yo apostaría un brazo a que veremos más de un juego de los que mencionas...

Manu Siles

Fox McCloud. Protagonizó una de las aventuras más memorables de GameCube. También fue el último título de Rare para un sistema de Nintendo.



LA CONSOLA VIRTUAL PARA SWITCH ES DE LOS SERVICIOS MÁS DEMANDADOS A NINTENDO Y LLEGARÁ A LO LARGO DEL PRÓXIMO AÑO 2018

VUESTRA OPINIÓN



Preguntas sobre Switch y ansioso por PS5

Hola, Yen, tengo una Nintendo Switch, una Playstation 4 y una Nintendo 3DS, y también unas cuantas preguntas para las dos primeras consolas.

Hace poco, se ha publicado *Gear Club Unlimited*, de Eden Games, para Switch. ¿Tienen Nintendo u otra compañía la intención de sacar algún volante compatible con la consola?

Veo que vas al grano, así que voy a hacer lo mismo. Efectivamente, ya está en la calle *Gear Club Unlimited* y, por el momento, no parece que ninguna compañía se anime a desarrollar un periférico de este tipo para Switch. En parte, es comprensible, ya que una de las características que hacen única a Switch es su portabilidad y, con el uso de un volante completo, ésta se perdería. Lamento tener que decirte que tendrás que conformarte con el *Joy-Con Wheel*, una "carcasa" que ayuda a sacarle partido al giroscopio, aunque con el empuje de ventas de la consola de Nintendo, quizá, en un futuro no demasiado lejano, podamos disfrutar de un volante en condiciones.

¿Pueden ser ciertos los rumores que circulan por la red de que puede estar en desarrollo un nuevo *Donkey Kong* para Nintendo Switch?

»

Muchos agradecimientos

Kerly Manuel Tineo Peña

Hola, Yen, es la primera vez que le escribo a esta sección de la revista Hobby Consolas, pero no es la única vez que me dirijo a ustedes. Ya llevo varios meses comunicándome con Sonia Herranz y Alberto Lloret. Me parece muy divertido y original el concepto del Teléfono Rojo: es otra manera de interactuar con ustedes que están allá tan lejos por Europa. Aunque vivo en Santiago de los Caballeros (República Dominicana), me siento identificado con su trabajo y trato de no perderme un número de HC o PlayManía para estar al día con lo actual. Te felicito y sepan que tienen un fiel lector y amigo más de este lado del planeta. ¡¡¡Gracias!!!

YEN

Muchas gracias por tus agradecimientos. Tiene mucho mérito que nos sigas desde tan lejos, donde conseguir la revista no es tan sencillo como en otros lugares, sobre todo en formato físico. Sobre escribirte con Alberto o Sonia, creéme cuando te digo que hay mejores "elementos" en la revista con quienes tener una buena conversación, así que te aconsejo que busques otras personas para tener una charla fluida con ellas sobre temas interesantes, ya que esos dos que mencionas aburren hasta a las puertas. Un saludo... ¡Que no, hombre! Que son buena gente, pero me gusta hacerles rabiar un poco todos los meses.

VUESTRA OPINIÓN



Injusticias de otra galaxia

Rafael Degayon
Hola, Yen. Quiero dar mi visión sobre la polémica que rodea al nuevo juego *Star Wars Battlefront II*. Creo que el problema de las "loot boxes" está empañando un gran juego que todo seguidor de Star Wars debería probar, y que establece una historia paralela que encaja perfectamente con la trama de las películas, añadiendo una nueva historia con nuevos personajes de manera acertada y con coherencia dentro de la saga galáctica. Estoy totalmente de acuerdo en que el problema de las cajas es algo que debería haberse llevado de otra manera, y es normal que los fans de Star Wars estén enfadados con el tema, pero, como la misma EA admite, ha sido un error que ellos mismos pueden subsanar mediante actualizaciones y han tomado nota para que esta situación no se repita en futuros juegos. Quiero denunciar esta injusticia, que creo que se está yendo de las manos con peticiones absurdas para que EA abandone la creación de juegos sobre esta mítica saga.

YEN
Los fans de Star Wars, entre los que me incluyo, son muy apasionados y, a pesar de que EA y DICE han creado un juego excepcional a todos los niveles, éstos no pueden perdonar que se haya intentado monetizar su saga favorita. Además, la reciente cancelación del título de Visceral de Star Wars y otras "perlas" sobre la muerte de los juegos para un jugador no están dejando a EA en buen lugar. Esperemos que recapaciten...

» Pues sí, pueden ser ciertos. Hace ya bastante tiempo que se escuchan estos rumores en varios "mentideros" de internet, que apuntan a una nueva aventura del simio estrella de la Gran N. Probablemente no sepamos nada sobre él hasta el próximo E3, salvo que, en algún Nintendo Direct, nos llevemos una sorpresa...

Después del reciente lanzamiento de *Xenoblade Chronicles 2* para Switch, ¿cuál será el próximo triple A de Nintendo?
El próximo título fuerte para Switch llegará el 16 de febrero, y será la colección de *Bayonetta*. Este pack, compuesto por las dos entregas del juego de acción y protagonizado por la bruja de Platinum Games (que también se podrá adquirir de manera digital por separado, a 29,90 € por título), incluirá un código de descarga para *Bayonetta 1*, *Bayonetta 2* en formato físico y varios objetos de merchandising relacionados con la saga. También contará con las mejoras visuales que estaban presentes en la versión para Wii U, como una tasa de imágenes estable a 60 fps, además de añadir compatibilidad con amiibo y un nuevo modo cooperativo local exclusivo de Switch. Para terminar, también se ha anunciado que está en desarrollo *Bayonetta 3*, que llegará próximamente en exclusiva a la consola de Nintendo, en una fecha aún por determinar.

Y, por último, una referente al mundo de Sony en PlayStation Experience. ¿Crees que presentarán alguna idea o imagen de lo que pueda ser PS5, aunque le quede mucho para su lanzamiento?
Como podrás comprobar cuando leas estas líneas, no se ha mostrado nada de la futura PS5. Siempre habrá rumores sobre las máquinas de próxima generación, pero creo que, en esta ocasión, estáis preguntando demasiado pronto sobre esta cuestión, a la que, a mi parecer, aún le quedan, como mínimo, un par de años, así que tened paciencia, disfrutad de las máquinas actuales, que aún tienen vida, y tranquilos, porque, en cuanto sepamos algo, seréis los primeros en saberlo a través de las páginas de vuestra/nuestra revista. ¿De acuerdo?

Francisco Postigo



Gear Club Unlimited. Es el primer juego de conducción "serio" para Switch, que cuenta con 200 pistas diferentes y licencias oficiales, entre otras virtudes.



La bruja Bayonetta. Creada por Hideki Kamiya, visitará en febrero Nintendo Switch con la versión definitiva de sus dos primeras aventuras, que contarán con diversas mejoras jugables y visuales.

"Dudillas" técnicas en PlayStation 4 Pro

Hola, maestro Yen, grande entre los grandes del universo videojueguil. Te escribo por unas dudas técnicas con mi PS4 Pro.

Tengo una televisión 4K con HDR. ¿La PS4 detecta automáticamente el HDR sin necesidad de realizar ningún ajuste en la consola?
Gracias por tus halagos, pero, más que grande entre los grandes, soy de estatura media, tirando a baja... Después de este chiste malo, creo que mejor me voy a dedicar a contestar tus dudas. Para activar el HDR en PS4, primero debes configurar el televisor y asegurarte de que está activado el modo HDR en el puerto HDMI donde tienes conectada la consola (no todos los puertos HDMI de un televisor son compatibles con HDR, eso lo tendrás que mirar en el manual o en el menú de ayuda de la TV). Después, debes acudir a la consola y activar la funcionalidad HDR, que se encuentra en ajustes/sonido y pantalla/ajustes de salida de vídeo. Allí, deberás estable-

PLAYSTATION 5 ESTÁ MUY LEJOS DE SER UNA REALIDAD Y, AL MENOS HASTA DENTRO DE DOS AÑOS, NO TENDREMOS NOTICIAS SOBRE ELLA

cer los ajustes del HDR y configurar la salida de color profundo en automático, aunque también puedes establecer el valor 2160p para emitir en 4K. Después, ejecuta un juego compatible con HDR y disfruta del espectáculo.

■■ **He leído acerca de que la consola cuenta con un modo "boost". ¿En qué consiste?**

El modo "boost" (o modo optimizado, como lo conocemos en nuestras consolas) es una opción que se activó con el Firmware 4.50 y que permite varias mejoras en títulos que se publicaron anteriormente a la salida de PS4 Pro, aunque no se hayan publicado parches específicos para ellos. Así, juegos como *Bloodborne* o *Alien Isolation*, que originalmente tenían problemas de estabilidad de frame rate en algunos escenarios o cargas demasiado largas, usan la potencia extra de PS4 Pro para arreglar estos problemas e, incluso, mejorar otras partes. Eso sí, no todos los juegos son compatibles con este modo, y algunos podrían dar problemas al activarlo, por lo que, si detectas que el juego te da algún tipo de problema, deberás desactivarlo inmediatamente.

■■■ **¿Qué es más recomendable? ¿Una resolución de 1080p a 60fps o una de 4K a 30fps?**

Es una elección personal, y no hay una opción más recomendable que la otra. Hay gente que prefiere una menor resolución y una calidad gráfica inferior a costa de que las imágenes sean totalmente suaves y estables. Por otro lado, están las personas que se quedan con la espectacularidad de los gráficos por encima de cualquier otro parámetro. Por eso, cada vez son más los juegos que, como *Nioh* o *Rise of the Tomb Raider*, incluyen un selector para que cada usuario elija cómo aprovechar la potencia extra. Si me preguntas por mi elección, yo me enmarco dentro del primer grupo que he comentado. En tu caso, no tiene por qué ser la misma decisión y, quizá, tú valores más la mejora en resolución.

■■■■ **¿Es recomendable utilizar un cable 4K específico para aprovechar mejor la televisión?**

El cable incluido con PS4 Pro es perfectamente válido para todas las prestaciones nuevas de la consola, como son el HDR o el 4K. Si, por cualquier motivo, tu cable estuviera averiado o simplemente quisieras adquirir uno nuevo, por ejemplo más largo, tendrás que buscar uno que sea HDMI 2.0, que son los compatibles con estas nuevas tecnologías y resoluciones.



■ **Los Option files**, para *PES 2018*, permiten importar nombres y equipaciones al juego con resultados espectaculares y poniendo remedio a uno de los problemas más graves del título de Konami.

■■■■■ **Y, por último, ¿cuándo acaba la exclusividad de la Liga española en *FIFA*? Soy más de *Pro Evolution Soccer*, pero con el Madrid White... no me convence. Muchas gracias.**

A mí tampoco me convence el sistema de licencias que usa Konami para *PES*, que negocia con los clubes, en lugar de con las ligas de cada país, dando como resultado que varios equipos pierdan su nombre y su equipación oficial. No creo que EA pierda la exclusividad sobre la Liga, y más viendo los números de este año, en el que sigue vendiendo bastante más que *PES*. Así pues, creo que o Konami pone remedio a esta situación, o vamos a tener Madrid White para rato. Menos mal que algunas comunidades de jugadores crean "Options files" que son fáciles de importar y arreglan estos problemas. Investiga un poco sobre ello y te llevarás una agradable sorpresa...

Javier Carracedo

»

VUESTRA OPINIÓN

Medidas desesperadas

Jose Tarraguila ■■■■■■■■

¡Hola! Tengo la esperanza, Yen, de que me expliques cómo puede haber medidas antipiratería que lastren el rendimiento de un juego, como ocurre con *Assassin's Creed Origins* en PC. He leído en varios sitios que este juego incluye dos medidas de protección que hacen que funcione de una manera "poco fluida", con el consiguiente perjuicio para quienes compramos legalmente el juego. Entiendo que las compañías pongan las cosas difíciles a los piratas y que protejan su producto, pero, ¿hasta el punto de penalizar a los compradores legales? Deberían existir otras fórmulas que no vayan en perjuicio de quienes compramos los productos originales...

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Es cierto que la piratería es una lacra, y es lícito que las compañías pongan medios para impedir la copia ilegal de sus juegos. Pero estoy totalmente de acuerdo contigo en que debe haber otras vías que no incluyan penalizar al usuario legal de los productos. Aunque el caso que citas no está confirmado, si finalmente se demostrase, Ubisoft debería tomar cartas en el asunto y arreglar la situación...





■ **L.A. Noire.** Es una aventura protagonizada por Cole Phelps, un detective que tiene que resolver brutales casos en Los Ángeles, a finales de los años 40.

» Cocktail de preguntas variadas

¡Hola, Yen! Sigo esta revista desde 2008, y la última vez que te escribí fue en 2012. Tengo cuatro preguntas, a ver si puedes buscar un espacio y contestármelas.

■ ***L.A. Noire*** **ya está a la venta para PS4, One y Switch. ¿Crees que *GTA IV* tendrá algo similar en 2018, para celebrar su décimo aniversario?**

¿Cinco años sin escribirme? Es que no tenéis vergüenza: sólo os acordáis de mí cuando tenéis alguna duda. Pero bueno, como llevas con nosotros casi diez años, qué menos que buscar un hueco y contestarte... No creo que Rockstar decida sacar, por ahora, una nueva versión de *GTA IV* (aunque la verdad es que le sentaría de maravilla a mi Switch). En todo caso, creo que, una vez termine el desarrollo de *Red Dead Redemption II*, y tras un periodo de descanso, se pondrá manos a la obra con *GTA VI*. Pero que conste que todo esto son suposiciones mías, ¿eh? Que luego me malinterpretáis y no paráis de preguntarme que cuándo sale *GTA VI*, que nos conocemos...

■■ **¿Qué te parece *Red Dead Redemption II*? ¿Usa el mismo motor RAGE un poco actualizado, como *GTA IV*, *Red Dead Redemption* y *GTA V*? ¿Crees que van a sacarlo para PC?**

Me parece espectacular y estoy deseando poder jugarlo. Aunque por el momento no se han hecho públicos los detalles técnicos sobre *él*, todo parece apuntar a que, efectivamente, funciona sobre una versión evolucionada de su motor propietario RAGE (Rockstar Advance Game Engine). Sobre la cuestión de su salida en PC, hay probabilidades de que así sea, aunque, conociendo a Rockstar, no creo que coincida con la versión para consolas, sino que llegará bastante más tarde, en forma de versión mejorada.

■■■ **¿Qué pasa con *Silent Hill*? Es verdad que la última entrega no fue muy buena, pero, ¿es el fin? ¿Por qué no hacer uno bueno, por ejemplo, como lo fue la tercera entrega?**

Todos los meses me llegan preguntas sobre *Silent Hill* y su futuro, y creedme: me encantaría daros una alegría, pero, como he comentado en infinidad de ocasiones en estas mismas páginas, no vamos a ver a corto plazo nada sobre *Silent Hill*. La saga está congelada, y así va a seguir al menos durante un largo tiempo.

■■■■ **Qué me dices de *Half-Life 3* ¿Crees que vamos a verlo alguna vez? ¡Muchas gracias por las respuestas! Un saludo.**

Lo último que sabemos sobre *Half-Life 3* es parte de la que iba a ser su historia, ya que Marc Laidlaw, padre de la saga y guionista de las dos primeras entregas, que abandonó Valve en 2016, hizo pública en su web la sinopsis que tenía preparada para el juego. Si quieres echarle un vistazo, la tienes (en perfecto inglés) aquí: https://pastebin.com/q9DMFa7c . Sobre si algún día llegaremos a ver *Half-Life 3*, espero que así sea, aunque cada día que pasa pierdo más la esperanza...

Daniel Tony

Búsqueda desesperada de un Time Crisis

Hola, Yen. ¿Cómo estás? Sólo tengo una pregunta. Por favor, contéstame:

■ **¿Cuándo veremos una nueva entrega de *Time Crisis*? Hace ya mucho tiempo que Namco la tiene olvidada. Muchas gracias.**

En realidad, *Time Crisis* tiene una nueva entrega que se publicó en 2015 exclusivamente para recreativas. Hay rumores de que podría llegar en el futuro en forma de juego de PS VR con soporte para el Aim Controller, pero, por el momento, no hay nada confirmado. Tendrás que esperar...

Alejandro Martín Hidalgo

■ **Time Crisis 5.** Llegó a los salones recreativos en 2015, haciendo uso del Unreal Engine 4, pero, por el momento, Namco no tiene intención de sacar una versión para consolas.





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Hola, Yen, ya que no quieres desvelar tu identidad, ¿podrías describirte? Al menos por encima, para hacerme una idea. Yo te imagino como Sebastián Castellanos, con los ojos rasgados y muy alto...**

Yen: ¿Me estás tirando los tejos? ¿O es solamente curiosidad? Siento romper tus ilusiones, pero mi aspecto es más parecido al del hermano feo de Los Morancos que al del protagonista de *The Evil Within*. Si, aun así, estás interesada en conocerme, házmelo saber. Eso sí, vayamos donde vayamos, pagas tú, que mi economía está un poco mal...



■ **Saludos, gran gurú de los videojuegos. Tengo una gran duda para ti que seguro que no sabes responder y te va a poner a prueba. ¿Dónde se pueden adquirir los mandos del videojuego *Has sido tú*? Dale vueltas, que seguro que te vuelves loco buscando la respuesta que, por cierto, yo conozco...**

Yen: La verdad es que posiblemente esté entre las tres preguntas más difíciles desde que existe esta sección. Después de preguntar a todos mis contactos, llamar al Pentágono y consultar hasta con un oráculo, he llegado a la conclusión de que no puedo darte una respuesta concluyente. Así que te propongo algo: ¿qué te parece si te dejo el puesto y te haces tú la sección? A ver si sacas adelante tú todo esto con preguntas como la tuya...

■ **Yen, ¿por qué la revista siempre llega tarde a mi pueblo?**

Yen: ¿No será tu pueblo el que llega tarde a la revista? Bromas aparte, pues no lo sé, pero es grave. Dile al repartidor que, como vaya yo a buscarlo, verás si la entrega a tiempo...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



DISSIDIA FINAL FANTASY NT

El crossover de lucha que enfrenta a los principales héroes y villanos de *Final Fantasy* está a punto de debutar en PS4 con sus vistosas luchas de tres contra tres





KINGDOM COME DELIVERANCE

El rol abraza el realismo histórico para contarnos en primera persona los hechos que se vivieron en Bohemia, en el siglo XV



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

■ 30 DE ENERO ■ SQUARE ENIX ■ LUCHA

Dissidia Final Fantasy NT

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM 

LUCHA DE GIGANTES (DEL ROL)

Tras su debut en PSP, la serie de juegos de lucha *Dissidia*, ambientada en el universo *Final Fantasy*, saltó a los arcades de la mano del Team Ninja en 2015, con una nueva entrega que servirá de base a este título para PS4.

Tras la beta de hace unos meses, hemos podido volver a probarlo en un reciente evento, para comprobar qué ha cambiado y qué ha mejorado. Su sistema de combate sigue las pautas de los originales y, así, con el botón X, al impactar en el enemigo, aumentamos nuestro contador de bravura (al tiempo que mengua el del rival), mientras que, con cuadrado, desatamos nuestros ataques HP, que son los que reducen la vitalidad del enemigo, en la medida en que el indicador de bravura ha crecido. De este modo, es posible, literalmente, acabar con los enemigos de un único golpe.

Respecto a las entregas de PSP, se han introducido novedades, como que los combates son entre equipos de tres personajes (jugando online, todos pueden ser manejados por humanos) y gana el que venza en tres ocasiones al otro equipo, ya sean tres veces al mismo personaje o una a cada rival...

La fórmula Final Fantasy

Las novedades no acaban ahí: con L2 y R2, podemos cambiar el objetivo de nuestros ataques; cada personaje tiene un ataque único y dos EX de una larga lista que comparten todos, podemos crear distintas configuraciones para un mismo personaje... Tampoco faltará la música de la saga remezclada, escenarios inspirados en la serie (algunos, con obstáculos y desniveles en el terreno) o una fidedigna recreación de los protagonistas y villanos de la serie, Noctis incluido, o las invocaciones, que también estarán...

Square Enix aún no ha desvelado los modos de juego de *NT*, pero nos jugamos una mano a que habrá modo historia (no estaba en la versión recreativa) con toneladas de desbloqueables, aparte del online, que, por lo que hemos probado, va muy fluido. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

No es un juego de lucha para todos los públicos, pero, cuando le pillas el gusto a su sistema, pica de lo lindo. Y despliega una gran puesta en escena...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@MiquiMiq

"Mira que el nuevo Dissidia no me acaba de convencer, pero, como siempre, el vídeo de apertura... 'Impresionante' se queda corto."

@LoveLoki1

"Pensaba que no me iba a 'hypear' mucho, pero, tras ver la intro de Dissidia Final Fantasy NT... Es que se ven demasiado bonitos todos. Ay."

Hazte con la edición limitada ¡sólo en GAME! que contiene una caja metálica.

*Promoción limitada a 1.000 unidades.





■ Desde el Caballero de la Luz (*FF*) a Noctis (*FFXV*), manejaremos a todos los héroes y villanos de la saga, incluidos algunos personajes de las entregas MMORPG de la saga...

■ No hay complicados combos o movimientos al estilo *Street Fighter*. Aquí, priman la táctica, la coordinación con los compañeros de equipo, el uso de las invocaciones...







■ Con R1, "volamos" hacia el enemigo, mientras que L1 sirve para bloquear y esquivar. Y podemos realizar también dobles saltos...

LAS CLAVES

1 PURO FINAL FANTASY. Casi todos los héroes y villanos de la saga están disponibles, y se han recreado tanto sus armas como sus técnicas.

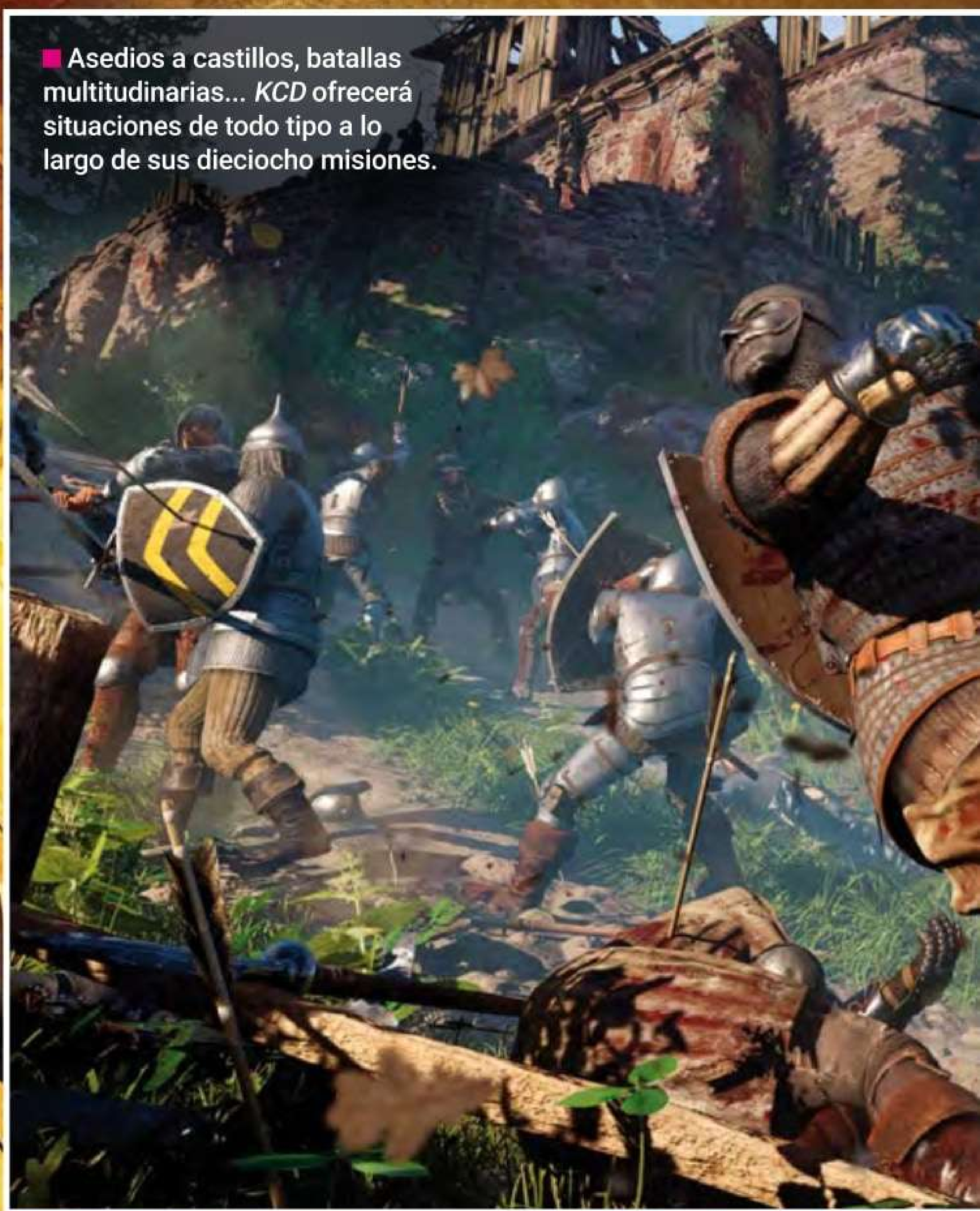
2 TRES CONTRA TRES. Los duelos son por equipos de tres, y gana el que derrote tres veces al rival (vale tres veces al mismo personaje).

3 CLASES. Cada héroe o villano pertenece a una clase (vanguardia, asesino...) que define su estilo. Lo ideal es formar siempre equipos variados.

EL JUEGO REHUYE DE COMPLEJOS COMBOS Y BUSCA MÁS LA TÁCTICA

■ Las invocaciones marcan los momentos estelares de los combates, aunque desequilibran la lucha (aparte de afectar a la visibilidad).




Asedios a castillos, batallas multitudinarias... *KCD* ofrecerá situaciones de todo tipo a lo largo de sus dieciocho misiones.

13 DE FEBRERO · DEEP SILVER · ROL

Kingdom Come Deliverance

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



UN INTERESANTE VIAJE AL MEDIEVO

Cuando decimos rol y mundo abierto, a la cabeza nos vienen grandes nombres como *Skyrim* o *Breath of the Wild*. *Kingdom Come Deliverance* quiere unirse a ese selecto club apostando por un enfoque original y distinto.

Casi todas las aventuras roleras huyen del realismo o de los hechos históricos para transportarnos a un mundo fantástico y de corte medieval. Eso es justo lo que no va a hacer este título, que nos va a trasladar a la Bohemia de 1402, en el corazón del Sacro Imperio Romano, para hacernos revivir algunos hechos de aquella época, como las guerras de sucesión que libraron Wenceslao IV y Segismundo, hijos del rey fallecido. En mitad de todo ese caos, nos encontraremos nosotros, en concreto en la piel de Henry, el hijo de un herrero, que ha perdido a su familia. Así pues, aquí no habrá magias, ni dragones ni otros elementos fantásticos tan manidos en el género, aunque, a cambio, se ofrecerá un planteamiento más original y realista.

Vive como en el medievo

Vaya por delante que uno de los objetivos es que nos sintamos como en aquella época, algo que se notará en numerosos aspectos, desde una extensa enciclopedia repleta de datos hasta detalles jugables, por ejemplo, a la hora de conversar con otros personajes (el equilibrio de poder variará según nuestra posición social, la reputación, la ropa...). La historia planteará entre catorce y dieciocho grandes

A DIFERENCIA DE OTROS RPG, ÉSTE SE INSPIRA EN HECHOS HISTÓRICOS REALES DEL AÑO 1402



LAS CLAVES

1 ROL "DISTINTO". Sin elementos fantásticos, y más orientado a recrear la vida cotidiana en el medievo europeo, invitará a analizar más antes de actuar.

2 POSO REAL. Personajes, ciudades, hechos... La historia "de verdad" rezumará por casi todos los poros del juego. Por ejemplo, el mapa de las ciudades será realista.

3 COMBATE. El sistema de combate será complejo y costará cogerle el punto, igual que al tiro con arco. No bastará con aporrear los botones: se requerirá técnica.



La época histórica se recreará a las mil maravillas. Todo influirá en los esquemas de poder que regirán las relaciones con otros personajes: nuestro estatus social, la ropa...

misiones. Pueden parecer pocas, pero cada una será de su padre y de su madre. Habrá asaltos a castillos (por ejemplo, si nos equipamos un yelmo cerrado, afectará a la visión, pues jugaremos en primera persona) y otras más de sigilo que nos han recordado a *La Abadía del Crimen*. Por ejemplo, deberemos seguir un estricto horario dentro de un monasterio de cara a desenmascarar a un traidor. La forma de resolver cada una de esas misiones será realmente amplia, y no habrá una única solución (todas nuestras decisiones acarrearán consecuencias).

Por si fuera poco, cuanto más practiquemos ciertas habilidades, más mejoraremos en ellas (desde la lectura a la confección de venenos o la equitación), junto a un sistema de combate que para sí hubiera querido *For Honor* (con el stick derecho, cambiamos la posición de nuestra espada entre cinco poses, aparte de bloqueos, esquivas...) o unas interesantes tareas secundarias (como ayudar a un verdugo a impedir la muerte de tres reos), que ayudarán a recrear esta época histórica de forma realmente soberbia.

PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque técnicamente no apunta a desencajar mandíbulas, su peculiar desarrollo se hará un hueco en nuestro corazón. Interesante, cuando menos.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB mariogh

"Cuantas más cosas muestran de este juego, más ganas tengo de tenerlo en mi colección."

WEB Panconchocolate

"La verdad es que hay bastante juegos de ambientación medieval a los que les tengo el ojo echado, y éste es uno de ellos, aunque, de todos, me quedo con Bannerlord."

WEB Guillotín

"Podrían haber elegido el siglo XII o el XIII, que es cuando la época feudal estaba asentada. El siglo XV ya es casi la época moderna (recordad al señor Colón o el Renacimiento). No obstante, es un juego que pinta de diez. Gracias, Warehouse, por hacer interesante y divertida la historia"



Jugaremos siempre desde una vista en primera persona. Dependiendo del equipo, en concreto los yelmos, el campo de visión podrá verse afectado. El efecto mola mucho...



Como en "El nombre de la rosa", una de las misiones nos invitará a ejercer de detectives dentro de un monasterio, esquivando los rígidos horarios para cada tarea.

VISOR



Tanto el visor como el mando cuentan con botones de control.

Lenovo Mirage

Que el visor también te acompañe

COMPAÑÍA Lenovo **PLATAFORMA** iOS y Android **PRECIO Desde 299 €** **WEB** *www3.lenovo.com/es/es/jedichallenges/*

El poder de Star Wars es fuerte en el imaginario común. Porque, ¿quién no ha soñado alguna vez con disputar un duelo de espadas de luz? ¿O echar una partida de holochess en la bodega del Halcón Milenario? Gracias a las nuevas tecnologías, todo esto es ya posible... al menos con el visor de realidad aumentada Lenovo Mirage. Este set está compuesto por tres piezas: el visor de realidad aumentada, un mando con la forma de la empuñadura de un sable de luz y una baliza (que funciona con dos pilas AAA y que se encarga de registrar la posición del visor y del sable). Aparte, necesitarás un móvil relativamente nuevo (Galaxy S8, los Moto Z recientes...). La lista sigue creciendo, pero, hoy por hoy, no todos los móviles son compatibles.

Como en otros visores, Mirage cuenta con un "caddy" o estructura en la que colocamos el teléfono y lo introducimos en el visor. Después, basta con interconectar visor y móvil con un pequeño cable USB (incluido), sincronizarlo con el mando-sable vía Bluetooth y lanzar la, por ahora, única app disponible, Jedi Challenges, que ilustra a la perfección lo que da de sí el visor.

A diferencia de otros visores para móvil, en todo momento vemos el entorno que nos rodea y, a través de un sistema de espejos, se superpone la imagen que genera el móvil, creando la ilusión de estar viendo hologramas con los que interactuamos a través del mando. El efecto está muy logrado, y los gráficos son tremendamente fieles a lo visto en la saga galáctica, en especial la recreación de los personajes icónicos, como Darth Vader o el más reciente Kylo Ren.

Pero Mirage dista de ser perfecto. Aún no tiene mucho contenido, no se puede cargar el visor y el móvil a la vez (a través de un solo puerto) y es bastante caro. Sin embargo, sus promesas las cumple con creces.

VALORACIÓN **Como idea, mola un montón y está bien realizado (aunque, a veces, la detección del sable falla). Los peros son el precio y que necesita más contenido.**

STAR WARS: JEDI CHALLENGES

Jedi Challenges es, por ahora, la única app que aprovecha el visor. Cuenta con tres pruebas de RA distintas, que seguro crecerán en el futuro vía actualización...



BATTLE. Un tower defense bajo las formas de un juego de estrategia en tiempo real, en el que unidades y objetivos están a nuestro alderedor.



HOLOCHESS. Es quizá el más lento y aburrido de los tres, pero te permitirá disfrutar de una partidita a este mítico juego en cualquier rincón de tu casa.



LIGHTSABER DUEL. El plato fuerte. Hay seis planetas y, en cada uno, nos esperan refriegas contra las fuerzas del Imperio y duelos con personajes míticos.



HEADSET

Corsair HS50

Un gran auricular... y no sólo para jugar

COMPAÑÍA Corsair **PLATAFORMA** Todas (conector 3,5 mm.)
PRECIO 59,99 € **WEB** *www.corsair.com/es-es*

Corsair, marca veterana en componentes de PC (RAM, ventiladores), también se ha labrado un nombre dentro de los accesorios de gaming. En consolas quizá sea menos conocida, pero sus headsets suelen aunar un gran acabado y una sobresaliente calidad de sonido, tal y como reflejan estos HS50, modelo que mantiene estas señas de identidad y, a la vez, corrige una de los escasos problemas que se les reprochaban a los anteriores modelos.

Los HS50 son, ante todo, unos excelentes auriculares "circumaurales" (o que rodean por completo la oreja, sin apoyarse en ella) estéreo. El sonido es realmente nítido, limpio, sin estridencias en ninguna de las frecuencias (no sobrecarga los graves, y medios y agudos están en su punto justo).

El micrófono es flexible y extraíble (captura la voz de forma nítida y reduce el ruido ambiente) y cuenta con un pequeño tapón de goma para ocultar el conector, lo que, junto a un diseño sobrio, lo convierte en un auricular ideal para jugar y escuchar música, incluso fuera de casa. Por 60 euros, es un logro doble, ya que muchos auriculares de gaming o adulteran demasiado el audio o son "cantosos" para usarlos en la calle. El broche lo ponen detalles como los controles dedicados del auricular izquierdo (volumen y silenciar micrófono) y un robusto acabado, con diadema metálica.

VALORACIÓN **Suenan de lujo, son cómodos, incluso en sesiones maratonianas (aptos para escuchar música), y no son caros.**



El sobrio diseño de los HS50 da pie a utilizarlos en la calle, para escuchar música.

MANDO

Pro Controller (wireless)

Más opciones para todos los bolsillos

COMPAÑÍA Indeca **PLATAFORMA** Switch **PRECIO** 39,95 € **WEB** *www.indecabusiness.*

Lo llevamos diciendo desde hace meses: cada vez hay más alternativas para los que no quieren dejarse un riñón en un mando Pro para Switch. La nueva marca en sumarse a esta oferta es Indeca, que acaba de lanzar dos nuevos mandos, uno con cable por 24,95 € y otro inalámbrico por 39,99 €.

Tanto en un caso como en otro, el diseño es el mismo, y remite al del Dual Shock 4, con los dos joysticks en paralelo por debajo de la cruceta. Las agarraderas son algo más largas que en el mando de Sony y son muy cómodas. Además, la superficie frontal es de goma, lo que impide que el pad resbale y deja una sensación agradable al tacto.

Ambos, además, incluyen algunas de las funciones del mando Pro oficial, como son la vibración y el giroscopio, si bien el lector NFC (para los amiibo) no está incluido. Todo lo demás está (como los botones de captura, +, -...) y no incluye ni función autofire ni otros extras. La cruceta es de "una pieza", al estilo Nintendo. Resulta dura de primeras, pero, tras unas horas, su sensibilidad mejora.

La versión inalámbrica, que es la que hemos probado a fondo, tiene un alcance de unos diez metros, y la batería, aunque no llega a los bárbaros niveles del mando Pro oficial, es capaz de resistir sus buenos maratones. Incluye cable USB-C.



VALORACIÓN **Un mando Pro alternativo muy cómodo, ligero y económico, que ofrece casi todas las funciones del oficial, salvo el lector NFC, a un precio más competitivo, sobre todo en el modelo con cable.**

HEADSET

RIG 400

Disfruta del Dolby Atmos a un precio asequible

■ Los RIG 400 tienen extras como controles en el cable, un cupón para acceder a Dolby Atmos Headphone o un cable "Y" para PC.

■ **COMPAÑÍA** Plantronics ■ **PLATAFORMA** Xbox One y PC (todas)
■ **PRECIO Desde 59€** ■ **WEB** *www.plantronics.com/es*

Tanto la familia de consolas Xbox One como cualquier PC con Windows 10 instalado pueden disfrutar del sonido envolvente (o espacial) Dolby Atmos en todo el contenido disponible, ya sean juegos que lo soportan nativamente (*Gears of War 4*, *Super Lucky's Tale*, *Rise of the Tomb Raider* o *Assassin's Creed Origins*), aquéllos que cuentan con sonido surround (y que esta tecnología mejora de oficio) o las más de 60 películas en Bluray 4K que lo soportan. Pero, ¿quién tiene un sistema compatible con esta tecnología? Lo normal es que un sistema de altavoces compatible con Dolby Atmos no baje de los 800-1000 €, tirando por lo bajo, cantidades prohibitivas para la mayoría de usuarios.

Por suerte, Dolby Atmos tiene una variante "headphones", o para auriculares, con la que es posible utilizar cualquier auricular estéreo para conseguir una notable sensación de sonido envolvente. Eso sí, tanto si juegas en PC como en Xbox One, para disfrutar de ella, hay que pasar por caja y comprar una app (14,99 €).

Lógicamente, cuanto mejor sea el auricular, mejor serán el efecto envolvente y el sonido que deja. Por eso, Plantronics ha relanzado uno de sus antiguos diseños de la serie RIG, que, desde sus orígenes, ha ofrecido una contrastada calidad de sonido, equilibrada, sin realzar graves ni atenuar agudos, que ni siquiera presenta distorsiones al máximo nivel de volumen. Este nuevo modelo, RIG 400, sigue siendo un auricular estéreo "supraaural" (se apoya sobre la oreja, sin rodearla por completo), que mantiene el ligero y flexible diseño de la serie RIG 500, con una diadema de plástico con tres posiciones en cada lado, para ajustar la altura de cada auricular. Además, cada uno es de un tamaño considerable, lo que permite aislarse de manera notable del ruido exterior, y cuenta con un controlador de 40 mm., un gran tamaño que facilita que el efecto envolvente esté más logrado. Lo hemos probado con películas y juegos y, salvo que tengas el oído malo de Beethoven, lo más normal es que notes la diferencia, ya que resulta mucho más fácil identificar el origen de las fuentes de sonido (en *Gears of War 4*, por ejemplo). Sin duda, este cometido lo cumple con creces y, lo que es mejor, dentro de la caja, viene un cupón para poder descargar Dolby Atmos Headphones sin coste adicional.

De serie, el auricular trae otros extras más que interesantes, como un micrófono, extraíble y ajustable, con gran calidad de sonido y mejor atenuación de ruido, así como controles integrados en el cable (gestión de volumen y silenciar micro) o un cable adicional, en forma de "Y", para separar micro y sonido a la hora de conectarlo a PC. Además, funciona con cualquier dispositivo con conector de 3,5 mm. Y no es especialmente caro... ■

VALORACIÓN **Plantronics abraza el Dolby Atmos con un equilibrado headset, con gran calidad de sonido a un gran precio. Eso sí, por su diseño, no es polivalente (mejor no sacarlo de casa).**

ALTERNATIVAS

Si buscas sonido envolvente en formato auricular, existe una gran variedad de modelos, si bien es cierto que algunos sólo despliegan esta característica en PC...

LOGITECH G430
■ **PRECIO** Desde **109 €**



STEALTH 700
■ **PRECIO** Desde **150€**



RIG 800LX
■ **PRECIO** Desde **150 €**



TARJETA GRÁFICA

4K60 Pro

Graba en 4K-60 fps a precio "razonable"

■ **COMPAÑÍA** ElGato ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO** 399 € ■ **WEB** *www.elgato.com/es*

Si alguien domina el mercado de las capturadoras de vídeo para consumidores, ésa es ElGato. La compañía acaba de lanzar su primera capturadora 4K, en esta ocasión una tarjeta PCI-E que se aloja en el interior del ordenador y que ofrece lo "básico" para capturar a 4K y 60 fps (hasta ahora, sólo había equipos profesionales por 2.000 €). Eso sí, para poder capturar a estas resoluciones, debes tener un equipo relativamente competente (un procesador Intel de sexta generación o los más recientes Ryzen de AMD, junto a GPU más actuales, y un sistema operativo de 64 bits), ya que todo el procesado de imagen recae sobre ellos. Si reúnes todos los requisitos, podrás capturar contenido 4K a 60 fps en el disco duro de tu ordenador... aunque no está de más recordar que consolas como Xbox One X y su renovado Game DVR lo hacen de oficio, sin necesidad de ningún dispositivo adicional. ■

VALORACIÓN **400 euros nos parece algo caro (por 500, puedes comprar una Xbox One X y capturar a 4K).**





MANDO

Zero

Un "gran" mando, con el tamaño de un llavero

■ **COMPAÑÍA** 8Bitdo ■ **PLATAFORMA** Todas (Bluetooth) ■ **PRECIO** Desde 15 € ■ **WEB** *www.8bitdo.com/zero*

Si juegas en tu teléfono Android a menudo, lo más seguro es que no lleves encima un mando por lo que ocupan. Pues bien, eso se acabó. Esta pequeña maravilla bluetooth de apenas 50 gramos tiene el tamaño aproximado de una llave, y el grosor de un dedo... pero no por ello deja de contar con una cruceta "de una pieza" (a lo Nintendo) y seis botones de acción, más otros dos que hacen las veces de Select y Start y permiten configurar el mando. Su autonomía da para más de quince horas con una carga y se empareja de forma sencilla con dispositivos que acepten los estándares X-input y D-input (es decir, también funciona en PC y Mac). Eso sí, para manos grandes, puede resultar incómodo. ■

VALORACIÓN **Un "gran" mando para jugar esporádicamente en cualquier sitio, por 15 €.**

TABLET

Woxter N-200

Una gran tablet para quienes no buscan jugar

■ **COMPAÑÍA** Woxter ■ **PLATAFORMA** Android 7.1 ■ **PRECIO** 114 € ■ **WEB** *https://woxter.es/esp/*

Puede que el boom de las tablets haya pasado, pero aún siguen llegando al mercado propuestas interesantes, a un precio más que competitivo. Es el caso de esta N-200, orientada principalmente a la reproducción de medios (gestiona bien contenido 1080p y, teóricamente, es compatible con 4K). Cuenta con 2 GB de RAM, una CPU Quad Core a 1,3 Ghz. y una gráfica Mali 400MP2, configuración suficiente para el contenido multimedia, pero muy justa para juegos con gran carga 3D. Además, cuenta con 16 GB de almacenamiento interno (ampliables vía microSD), salida microHDMI para conectarla a la tele... Si buscas algo para ver vídeos (ya sea en la tele o en su pantalla IPS Full HD de 10.1"), navegar, o leer y visitar tus redes sociales, con este modelo tienes más que de sobra, y sin dejarte una riñonada. ■

VALORACIÓN **No será el mejor modelo del mercado, pero su orientación multimedia hace que sea óptima para quienes no quieren jugar.**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos y lo...



Far Cry 5: The Father Edition

Incluye de todo, salvo la salvación eterna

El 27 de febrero, llega una nueva entrega de *Far Cry* en diversas ediciones. La más golosa es la Father Edition, que incluye, además del juego, una figura de Joseph Seed (de 31 cm.), un mapa turístico de Hope County, un CD con la banda sonora y diverso contenido digital: un fusil AR-C, una pistola Mágnum 44 y los paquetes Caza Mayor, Piloto de Primera y Caos.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Big Box Crash Bandicoot

La caja ya es todo un tesoro para coleccionistas

¿Loco por Crash? Si el remake de sus tres primeras aventuras te ha sabido a poco, este set de merchandising te va a entusiasmar. Esta preciosa caja (el diseño es todo un guiño a los juegos originales) encierra una gorra, una bandolera (con unas dimensiones de 31 x 22 x 6 cm.), un vaso de chupito, una cartera, un llavero y una cinta. Y no, no incluye ninguna manzana.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Peluches PlayStation

Los mejores personajes de Sony, en formato cabezón

A partir del próximo 2 de febrero, podréis encontrar en Game una amplia selección de peluches, todos ellos de veinte centímetros de altura, que recrean a los héroes más queridos del catálogo de PlayStation... en versión "super deformed": Parappa, Aloy, Clank, Nathan Drake, Sly Cooper, Ratchet, Sackboy, Sweet Tooth e, incluso, el protagonista de Bloodborne.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Nendoroid Mercy Classic Skin Ed.

La pieza más codiciada por los amantes de Overwatch

Siguiendo los pasos de Tracer y Mei, Mercy se ha convertido en el tercer personaje de *Overwatch* en contar con su propio muñeco Nendoroid. Tiene un tamaño aproximado de diez centímetros e incluye tres caras intercambiables, alas articulables y diverso armamento con el que recrear, en versión "super deformed", sus poses más conocidas.

■ **A LA VENTA EN** ***www.omegacenter.es***

Estrella árbol Super Mario

Te entrarán ganas de trepar hasta lo alto del abeto

Thinkgeek y la cadena de tiendas GameStop de EE.UU. se han aliado para lanzar esta preciosa estrella, con licencia oficial Nintendo, con la que coronar el árbol de Navidad. Puede que nos haya pillado ya un poco tarde, pero merece la pena comprarla y guardarla como oro en paño hasta el año que viene... y todos los siguientes.

■ **A LA VENTA EN** ***www.thinkgeek.com***

Figma Atlas y P-Body

Desde Portal 2 hasta tu mismísima estantería

La línea Figma nos presenta estas espectaculares figuras de Atlas y P-Body, los robots protagonistas del modo cooperativo de *Portal 2.* Su precio es bastante elevado, pero, si hacéis la reserva a tiempo, podréis conseguirlas con un importante descuento. También están disponibles en Amazon UK, pero no hay mucha diferencia de precio.

■ **A LA VENTA EN** ***www.omegacenter.es***

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

ORGULLO Y SATISFACCIÓN: GRANDES ÉXITOS

■ **AUTORES** Varios ■ **EDITORIAL** Astiberri ■ **PRECIO** 24 € ■ **PÁGINAS** 312 ■ **FORMATO** Cartoné

Tal y como anunciaron hace unos meses, la revista digital Orgullo y Satisfacción, fundada en 2014 por algunos de los mejores talentos de El Jueves (tras su sonada dimisión), echa el cierre. Para la posteridad, quedan 40 números (más un número 0) en los que algunos de los mayores pesos pesados de la historieta nacional (Paco Alcázar, Albert Monteys, Manel Fontdevilla, Manuel Bartual, Lalo Kubala...) nos deleitaron con su corrosiva visión sobre la actualidad de este país. A modo de despedida, han sacado a la venta este tomo de 312 páginas, que reúne algunas de las mejores historietas publicadas a a lo largo de los tres años de vida de la revista.





LIGA DE LA JUSTICIA

■ **AUTORES** Varios ■ **EDITORIAL** ECC Cómics ■ **PRECIO** 5,95 € ■ **PÁGINAS** 120 ■ **FORMATO** Tapa dura

A rebufo del reciente debut en las pantallas de cine del supergrupo de DC Cómics, ECC Cómics ha lanzado una serie limitada de doce números que reúne toda la etapa liderada por Geoff Johns, en la que participaron talentos del calibre de Jim Lee, Ivan Reis o David Finch. El primero de estos tomos tiene un precio de lanzamiento especial de 5,95 €. El resto de la colección tendrá un PVP de 8,95 €.

LA VAMPIRA DE BARCELONA

■ **AUTORES** Ledesma, Parra, González ■ **EDITORIAL** Norma ■ **PRECIO** 22 € ■ **PÁGINAS** 120 ■ **FORMATO** Cartoné

Las fechorías de Enriqueta Martí, más conocida como "la vampira del Raval", conmocionaron a la sociedad española en 1912. Las crónicas de la época sobre la detención de esta curandera, acusada de secuestrar y asesinar a niños, han inspirado este cómic, con guión de Miguel Ángel Parra e Iván Ledesma, e ilustraciones de Jandro González.

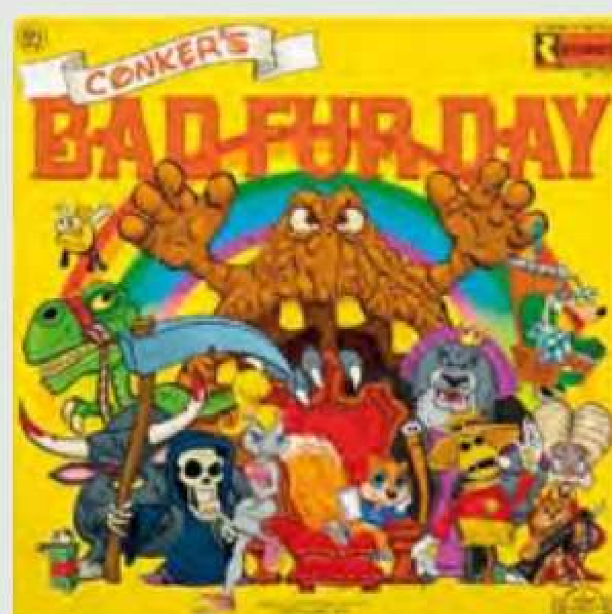


MÚSICA

CONKER'S BAD FUR DAY

El juego más salvaje del catálogo de Nintendo 64, cortesía de Rare, tenía una banda sonora magistral, que incluía un numerito musical tan genial como escatológico. "The Great Mighty Poo Song" y el resto de la música compuesta por Robin Beanland han sido editados en dos vinilos por iam8bit. Glorioso.

■ **PRECIO** 29,50 € ■ ***iam8bit***

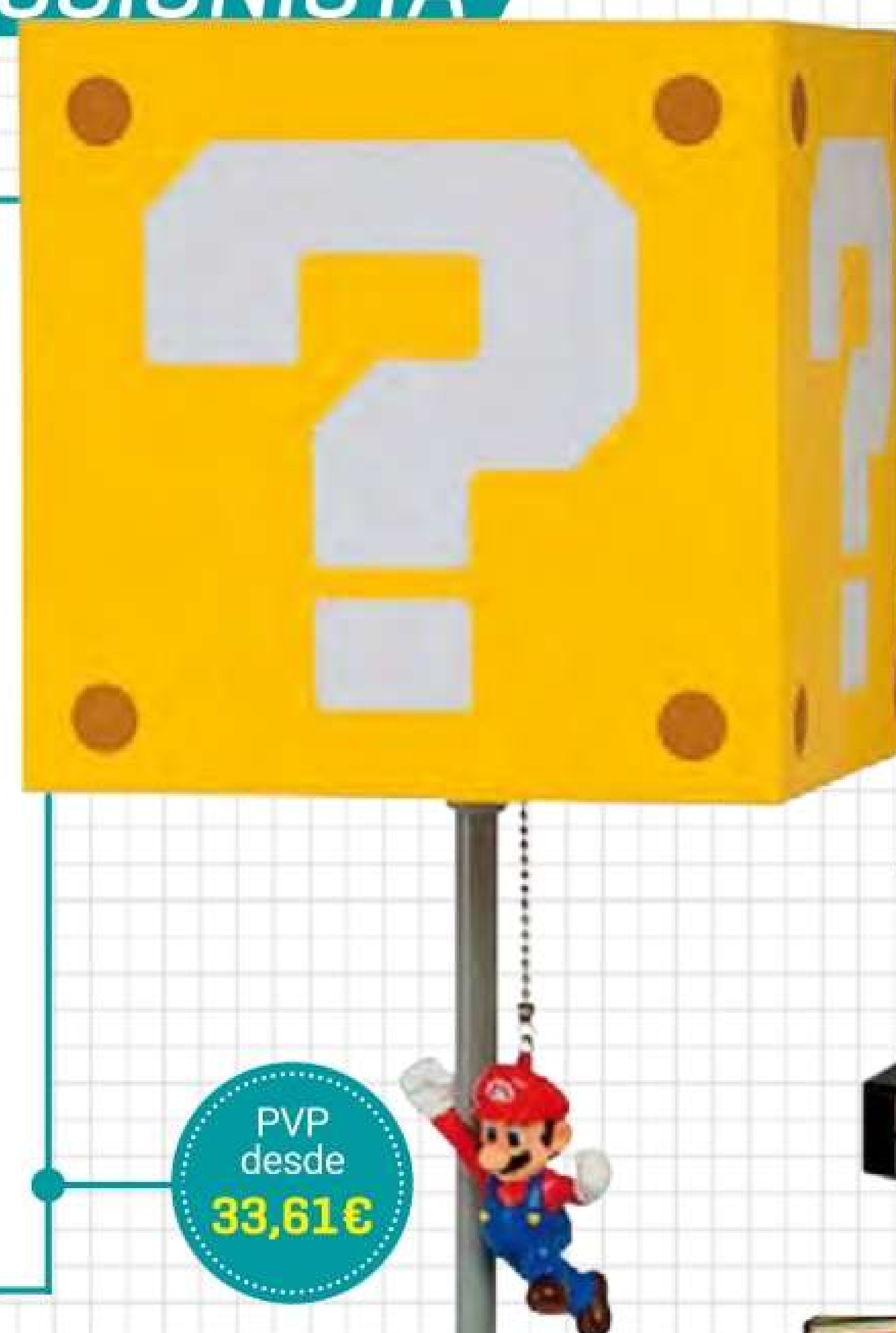


CUPHEAD

Mientras seguimos soñando con una edición física del juegazo de Studio MDHR, al menos podemos echarle el guante a la espectacular edición en vinilo de su banda sonora, compuesta por Kristopher Maddigan. Son cuatro LP, primorosamente editados como si fueran de los años 30. Caro, pero único.

■ **PRECIO** 84,20 € ■ ***iam8bit***





Lámpara Super Mario

Para la mesilla de los niños... y la de los adultos sin complejos

Por este bazar, han pasado lámparas impresionantes, pero ninguna tan salada como ésta de Super Mario, con el fontanero convertido en el tirador con el que encender y apagar la luz. La tulipa es de tela y la base es de metal. Ojo, es de EE.UU., así que hay enchufarla a un conversor de 110v a 220v o tendrás un disgusto.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

PVP desde **33,61€**



PVP desde **14,95€**



Tiny Arcade

Más minirrecreativas para revivir lo mejor de los 80

Tres nuevas minirrecreativas acaban de llegar al mercado, con licencia oficial y totalmente operativas. Tiny Arcade nos presenta las versiones reducidas de *Pac-Man*, *Space Invaders* y *Ms Pac-Man*. Las tres tienen pantallas retroiluminadas, efectos de sonido originales y joysticks y botones funcionales. Se alimentan con tres pilas AAA (no incluidas) e incorporan una cadena para colgarlas de la mochila.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

PVP desde **16,80€**

PVP desde **24,99€**



Vela Agente Toht

Te dará pena encenderla... sobre todo por el precio

Sin duda, estamos ante la mejor vela de todos los tiempos. Inspirada en lo que le sucede al agente nazi Toht durante cierto "unboxing" al final de "En busca del Arca perdida", esta vela se derretirá de manera espectacular ante tus ojos, aunque a menor velocidad respecto a la peli de Spielberg. Tiene una altura de poco más de quince centímetros y, por lo que cuesta, a ver quién es el guapo que la enciende...

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

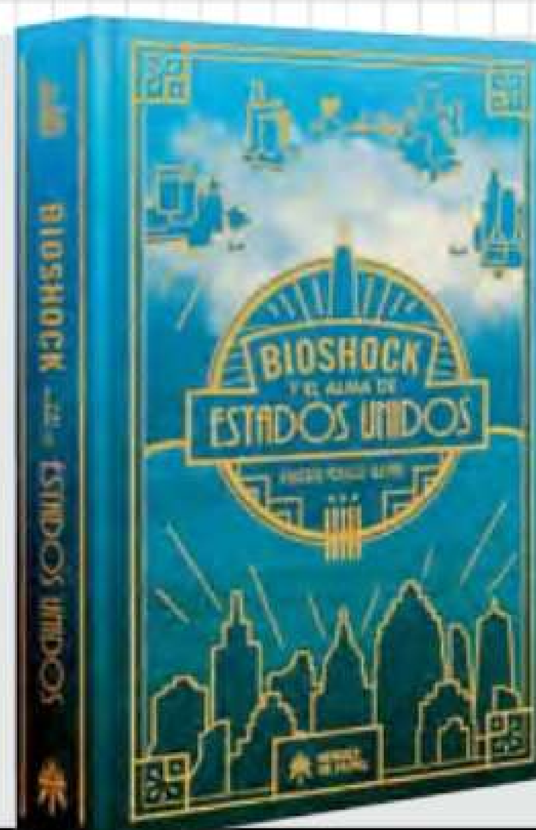
PVP desde **21€**



PVP desde **30,69€**

LIBROS

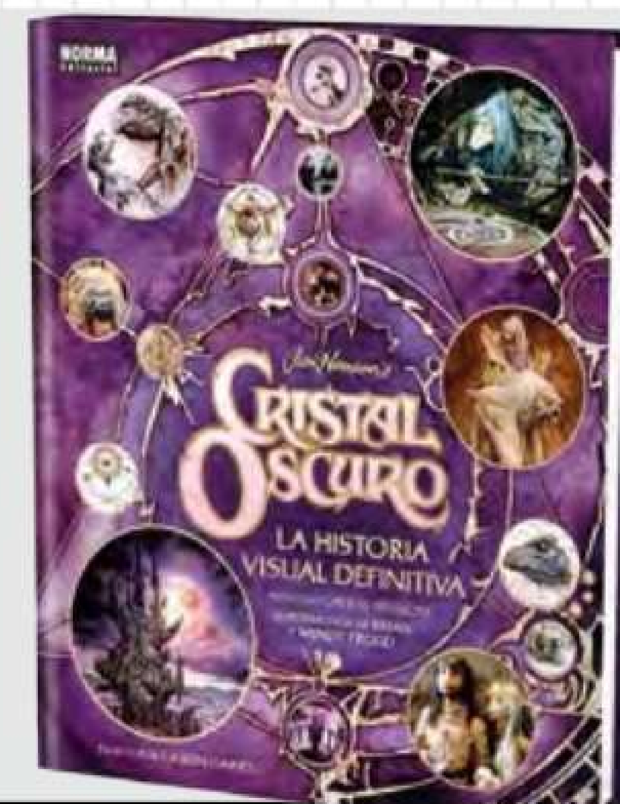
BIOSHOCK Y EL ALMA DE EE.UU.



Alberto Venegas Ramos nos sumerge en las profundidades, nunca mejor dicho, de la saga de Irrational Games, desde su génesis a su excepcional manera de plasmar los valores y las miserias de EE.UU., Rapture, Columbia, Big Daddies, Little Sisters, Andrew Ryan, Ayn Rand... Son 240 páginas que devorarás a velocidad de vértigo.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** ***Héroes de Papel***

CRISTAL OSCURO: LA HISTORIA VISUAL DEFINITIVA



Todo un tesoro para los fans del filme de Jim Henson, este libro nos desgrana hasta el último detalle de la creación de "Cristal oscuro": ilustraciones, entrevistas con Henson, entrevistas actuales con el equipo de la película, fotografías del rodaje, arte conceptual inédito, storyboards e, incluso, páginas de guión y notas del director.

PRECIO 49,95 € **PUBLICADO POR** ***Norma Editorial***

Pixel Pals Kratos y Dragonborn

Dos nuevos fichajes de lujo para las lámparas pixeladas

Dragonborn y Kratos se unen al cada vez más nutrido catálogo de lamparitas de la colección Pixel Pals, que también acaba de incorporar a diversos héroes y villanos de DC. Tanto el héroe de *God of War* como el de *Skyrim* (este último, exclusivo de Game) se alimentan de dos pilas AAA (no incluidas en la caja).

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Camiseta retro Dark Souls III

Una portada digna de un videoclub ochentero

El 1 de abril de 2016 (día de las inocentadas para los anglosajones), Bandai Namco lanzó un tráiler falso, a lo peli ochentera, de *Dark Souls III*, carátula de VHS incluida. Esta camiseta rinde homenaje a aquel maravilloso bromazo, con la portada de la cinta de marras. Disponible en seis tallas, desde S hasta XXXL.

A LA VENTA EN ***store.bandainamcoent.eu***

Maz Kanata y guardia pretoriano

Más madera para las Black Series de Star Wars

El siguiente capítulo de Star Wars acaba de llegar a los cines, y lo hará acompañado de nuevos muñecos de las Black Series. Entre los últimos fichajes en llegar, están Maz Kanata (con cofre de baratijas incluido) y uno de los guardias pretorianos de élite que escoltan al Líder Supremo Snoke. Ese color rojo nos resulta familiar...

A LA VENTA EN ***www.amazon.es***

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

GUNNM (ALITA)

AUTOR Yukito Kishiro
EDITORIAL Ivrea
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 192
FORMATO Cartoné

Hace casi veinticinco años, Planeta DeAgostini nos presentó a Alita Ángel de Combate, un monumental manga que acabó convirtiéndose en una obra de culto. Ahora, Ivrea trae a España la obra original de Yukito Kishito, en una edición revisada que incluirá veinte páginas a color y un nueva traducción a partir del japonés (en lugar de la de Planeta, que partía de la edición de la norteamericana Viz). James Cameron lleva décadas obsesionado con este manga, y estrenará en 2018 un filme de imagen real basado en él.





LA ESPADA DEL INMORTAL

AUTOR Hiroaki Samura **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 16,95 € **PÁGINAS** 440 **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Planeta reedita, en formato "kanzenban", la popular obra de Hiroaki Samura, editada en Japón por Kodansha entre 1993 y 2012. En ella, se nos cuenta la historia de Manji, un guerrero de la era Edo al que una monja dotó de inmortalidad. Para poder librarse de este "don", Manji debe liquidar a 1.000 hombres malvados. Ahí es nada. El manga inspiró una serie de anime e incluso una película de imagen real, dirigida por el inefable Takashi Miike.

ANCIEN Y EL MUNDO MAGICO

DIRECTOR Kenji Kamiyama **EDITORIAL** Mediatres
PRECIO 18 € (DVD), 22,50 € (Blu-ray)

Kotone no puede evitar quedarse dormida en clase. Cada vez que lo hace, sueña que es la princesa Ancien del reino mágico de Corazonia. Los problemas llegan cuando la frontera entre sueño y realidad empieza a resquebrajarse, al tiempo que unos misteriosos hombres secuestran al padre de nuestra heroína. ¿Existirá realmente Corazonia? ¿Qué secreto oculta la familia de Kotone?



THE ART OF DESTINY VOL. 2

Tras el éxito del primer volumen, Bungie volvió a abrir sus puertas a Titan Books para editar un nuevo tomo, dedicado en esta ocasión a *Destiny 2*. Bocetos, arte conceptual, ilustraciones inéditas y comentarios de los diversos departamentos que dieron vida al juego son algunas de las cosas que nos esperan a lo largo de 216 páginas. Eso sí, el texto está en inglés.

PRECIO 39,64 € **PUBLICADO POR** ***Titan Books***



LA LEYENDA FINAL FANTASY IX

Final Fantasy IX tuvo la mala fortuna de llegar casi al final del ciclo de vida de PSOne, por lo que, en su día, no gozó de la repercusión que sí tuvieron *FFVIII* y *FFX*. A pesar de todo, su calidad y el enorme carisma de sus protagonistas lo convirtieron en una obra de culto, que ahora es analizada con todo detalle por Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi, Raphaël Lucas y Fabien Mellado en 224 apasionantes páginas.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** ***Héroes de Papel***



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida



Star Wars VIII: Los últimos Jedi

■ **ESTRENO** Ya en cartelera ■ **GÉNERO** Aventuras ■ **DIRECTOR** Rian Johnson ■ **PROTAGONISTAS** Daisy Ridley, Oscar Isaac, John Boyega, Adam Driver, Mark Hamill y Carrie Fisher

Este "Episodio VIII" de Star Wars es un festín fabuloso, con secuencias de acción memorables (muchas y de toda índole: galácticas, corales, en tierra, duelos con sables láser y enfrentamientos varios, incluyendo a la guardia roja de Snoke y sus nuevas e imaginativas armas) y planos dignos de ser enmarcados que llaman a nuestra nostalgia, que sintonizan también con nuestro sentimiento de pérdida de la actriz Carrie Fisher, pero que no se mueven sólo en el terreno de lo emocional. Hay innovación, hay mucha fantasía (en algunos momentos, quizás demasiada) y también hay llamadas a la memoria de los "warsies", que, en determinados momentos, se acordarán de "El imperio contraataca". El calificativo que más me ha venido a la mente en repetidas ocasiones a lo largo del visionado es el de "iconoclasta". Gran parte de la solemnidad y el calado que le habían impreso Kasdan y Abrams al "Episodio VII" es dinamitado desde la primera secuencia, que resuelve de forma totalmente inesperada el cliffhanger que nos había acompañado durante estos dos años, y ésa es, en buena medida, la tónica de los dos primeros tercios de la película. Va de menos a más y brilla con luz propia en su último tercio, gracias al hecho de que desarrolla a muchos de los personajes secundarios. No escapa a ciertos tópicos del cine de entretenimiento y aventuras, como los rescates en el último instante, las heroicidades individuales y hasta la introducción de un trío amoroso que no funciona demasiado bien, pero sí que sabe explotar a la perfección el amor de los seguidores de la franquicia a sus símbolos y a sus personajes fetiche. ■

LO MEJOR

Mark Hamill ofrece una interpretación memorable, y la película, más dirigida en esta ocasión al público joven, ofrece un espectáculo cuajado de momentazos. La película va de menos a más y se viene arriba en el último tercio.

80

LO PEOR

La duración del metraje es excesiva y las concesiones de índole fantástica son abundantes, incluso en detrimento de la lógica narrativa. El pasaje de Canto Bight es prescindible y recuerda mucho a las precuelas de Lucas.



Jumanji: Bienvenidos a la jungla

ESTRENO 22 de diciembre **GÉNERO** Aventuras **DIRECTOR** Jake Kasdan
PROTAGONISTAS Dwayne Johnson, Karen Gillan, Jack Black y Kevin Hartx

Si estás buscando desconectar, he aquí una película poco exigente con el espectador que te da pie a echarte unas carcajadas sin más. "Jumanji" marcó a toda una generación de espectadores, y esta secuela busca abrir su universo a un público nuevo sin calcar la original, algo que es muy de agradecer, si bien parece también bastante consciente de que tiene poco que ofrecer. Nada es memorable, más allá del sello de calidad que le imprime el reparto.

En relación con eso, Jack Black brilla con luz propia junto a su musculado compañero de reparto Dwayne Johnson. Se exprime el talentazo de ambos para la comedia y, por fortuna, además, la película tiene varios mensajes positivos y, en general, es tan blanca que admite un visionado familiar. En otras palabras: se estrena en el momento más adecuado, en plena campaña navideña, cuando tendrá ocasión de rascarle algo a la taquilla.

LO MEJOR

El dueto Jack Black / Dwayne Johnson y la forma en la que se explota la narrativa de los videojuegos son los mejores puntos de una cinta más divertida de lo que cabía esperarse.

65

LO PEOR

Es prácticamente un telefilme que nos cuenta (otra vez) una aventura que hace crecer a los protagonistas. Es tan intrascendente y accesoria que casi escuecen los millones invertidos en ella.









Loving Vincent

ESTRENO 12 de enero **GÉNERO** Animación **DIRECTORES** Dorota Kobiela, Hugh Welchmanr
PROTAGONISTAS Douglas Booth, Helen McCrory, Saoirse Ronan, Jerome Flynn y Aidan Turner

Si amas el arte, amarás esta cinta: la película fue rodada con actores, en sets construidos con la apariencia real de los cuadros del pintor Vincent Van Gogh para, después, ser pintada a mano en lienzos, óleo a óleo, fotograma a fotograma, por pintores profesionales de todo el mundo. El proceso de animación posterior consigue que las interpretaciones de los actores se integren perfectamente en el cuadro, lo que se traduce en una de las películas más sorprendentes que ha habido en los últimos tiempos.

Hay 31 cuadros representados parcialmente y otros 94 que, con un aspecto muy cercano al original, son la base de "Loving Vincent". En ella, se aúna un reto técnico importante, la historia de la vida y la muerte de uno de los pintores más importantes de todos los tiempos y la vibrante emoción que se transmite no sólo a través de su visión artística, sino también a través de la narración, en la que se nos habla de su pasión por la pintura, su relación con su hermano Theo y su voluntad de mostrar su sensibilidad artística.

LO MEJOR

La increíble sensibilidad para explorar la obra y el alma de Van Gogh a un tiempo: nada en la cinta es plano, todo tiene sentido y es muy emocionante ver cómo sus cuadros cobran vida.

92

LO PEOR

Si se le puede poner un "pero", sería quizás que hay algunos momentos que parecen algo recurrentes, debido a que se ha escogido a un personaje como vehículo de la historia.

Black Mirror
Temporada 4

■ **ESTRENO** 29 de diciembre ■ **PLATAFORMA** Netflix ■ **WEB** *www.netflix.com*

La cuarta temporada de "Black Mirror" se estrenará a nivel global, en la plataforma de video bajo demanda de Netflix, el próximo 29 de diciembre, justo a tiempo antes de terminar el año. Como bien sabéis ya, es una serie antológica que se adentra en la inquietud colectiva del mundo moderno, con episodios únicos llenos de suspense que exploran la paranoia que nos genera el panorama tecnológico en constante evolución. Bueno, no es que la actualidad nos invite a sentirnos precisamente confiados, teniendo en cuenta el pánico de Elon Musk hacia la Inteligencia Artificial, a la que considera la semilla para la III Guerra Mundial, o la creación de la secta Way of the Future...

Charlie Brooker es el creador y guionista de la serie, además de ejercer como productor ejecutivo junto con Annabel Jones. "Black Mirror" regresa con seis nuevos episodios cargados de misterio en los cuales el uso de los adelantos tecnológicos nos adentra en lugares muy oscuros: el exceso de control, la protección de la intimidad, la entrega a una causa o las aplicaciones éticamente cuestionables volverán a remitirnos a los orígenes de la ficción televisiva y nos harán reflexionar sobre qué futuro deseamos y qué uso queremos hacer de las herramientas que deberían hacernos la vida más fácil sin convertirla en una pesadilla. "Arkangel", "Cocodrilo", "Hang The DJ", "Black Museum", "Cabeza de metal" y "USS Calister" son los títulos de los nuevos episodios, y ya os avisamos de que, en uno de ellos, hay guiños a temporadas anteriores que os conquistarán... ■





PLATAFORMAS DIGITALES



THE DOCTOR BLAKE MYSTERIES

■ FILMIN ■ 19 DE DICIEMBRE

Drama de origen australiano que sigue al doctor Lucien Blake, un hombre que regresa a Ballarat en 1959, treinta años después de la muerte de su padre, para hacerse cargo de un peculiar centro médico.



GUNPOWDER

■ HBO ■ 19 DE DICIEMBRE

Miniserie de tres episodios centrada en Guy Fawkes, un radical británico que intentó volar la Cámara de los Lores y el Palacio de Westminster para asesinar al rey Jacobo I, a sus familiares y los lores en la conocida como "rebelión de la pólvora".



■ ESTRENO 3 de enero ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es*

Expediente X

El regreso de una de las series de televisión más míticas de la historia, "Expediente X" ("X-Files"), se convirtió en uno de los acontecimientos televisivos más importantes de 2016. Ahora, la serie regresa con una nueva temporada que promete más acción, misterio y, sobre todo, extraterrestres. Chris Carter, el creador, ha adelantado que, en esta tanda de episodios, Mulder y Scully estarán más cerca que nunca, ya que ambos comparten a su hijo William. También se ha confirmado el regreso del Fumador (Cigarette Smoking Man), personaje interpretado por William B. Davis.



■ ESTRENO 12 de enero ■ CANAL Movistar+ ■ WEB *www.movistar.com*

La peste

Dirigida por Alberto Rodríguez y protagonizada por Pablo Molinero, Paco León, Manolo Solo, Patricia López y Sergio Castellanos, entre otros, "La Peste" es uno de los grandes proyectos de producción propia de Movistar+ que da fe del sello de calidad que la plataforma quiere imprimirle a su nuevo catálogo. Muestra la Sevilla del siglo XVI, en la que la riqueza florecía con facilidad gracias al comercio internacional y donde salen a flote problemas tan graves como hambrunas, corrupción y epidemias. El formato es muy curioso, ya que es una suerte de policiaco de época.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





El gran showman: Entrevista a Hugh Jackman

Hugh Jackman ha visitado Madrid para presentar su nueva película: "El gran showman". Se trata de un ambicioso musical en el que da vida a Phineas Taylor Barnum, el empresario y artista que pasó a la historia por ser el creador del conocido como "El mayor espectáculo del mundo". La pregunta era de ley: acerca de la situación del panorama actual del "show business", Jackman asegura que estamos viviendo una edad dorada para los creadores. El actor considera que se está forjando una verdadera revolución en torno a la forma en la que consumimos productos audiovisuales, sobre todo en el mundo de la televisión, donde las diferentes plataformas que están aflorando contribuyen a que muchos más proyectos salgan adelante y a que, por tanto, la industria tenga que arriesgarse más para intentar conquistar a un público que tiene una oferta de contenidos mayor a su disposición. En este sentido, un ejemplo paradigmático es la propia película de "El gran showman", que comenzó a gestarse en un momento en el que no había ninguna pista de que el musical fuera a resurgir con fuerza. "Cuando empezamos con esta película, no había un La La Land", recuerda. Precisamente, las canciones de "El gran showman" son obra de Benj Pasek y Justin Paul, ganadores del Óscar por la sobresaliente película de Damien Chazelle, a los que Jackman define como profesionales "realmente brillantes" y que, sin lugar a dudas, han firmado un trabajo increíble presentando una banda sonora excepcional. Encantador y comprometido con su trabajo, Jackman saca pecho recordando los dos proyectos que ha presentado este año, que "no pueden ser más diferentes entre sí". Y es que "Logan" supuso su adiós a su icónico personaje de Lobezno, eso sí, por todo lo alto. ■



LAS CHICAS DEL CABLE

■ NETFLIX ■ TEMPORADA 2 ■ 25 DE DICIEMBRE

Regresa la primera ficción de Netflix producida en España y ambientada en los años 20, en la que se cuenta la historia de cuatro mujeres que trabajan en la única compañía de telefonía que existe en Madrid.



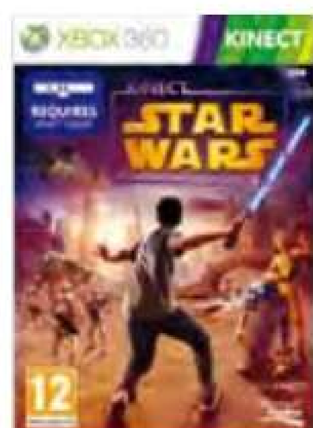
ELECTRIC DREAMS

■ AMAZON PRIME VIDEO ■ 12 DE ENERO

Se trata de una serie de ciencia ficción antológica compuesta por diez episodios basados en el prolijo trabajo del escritor Philip K. Dick. Cuenta con intérpretes como Bryan Cranston, Geraldine Chaplin o Anna Paquin, entre otros.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Xbox 360
- **GÉNERO** Varios
- **COMPAÑÍA** Microsoft / LucasArts
- **AÑO** 2012







Kinect Star Wars

EL RIDÍCULO ES INTENSO EN TI

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



En plena fiebre de Star Wars, a raíz del "Episodio VIII", no está de más hacer un poco de sangre y recordar algunas vergüenzas galácticas. Haber elegido *Super Bombad Racing* habría sido muy fácil. Por eso, hemos optado por esta recopilación de cinco "experiencias" para Kinect, en la que había un poco de todo, a cual más absurdo y ridículo.

La campaña individual era, probablemente, lo peor de todo. En la piel de un joven padawan, con cierta limitación de movimiento, debíamos gesticular para usar la Fuerza, combatir con sable láser o, incluso, pilotar una speeder bike. El problema es que el desarrollo, aunque largo, era repetitivo y tedioso, y tenía problemas para captar bien los gestos.

El resto de modos se centraban en carreras de pods (que funcionaban relativamente bien), en causar caos con un Rankor en una urbe, en duelos con sable de luz con personajes emblemáticos como Darth Vader o el Conde Dooku... Los problemas de detección de movimientos seguían presentes, y se hacían especialmente molestos en los duelos más exigentes, invitando a volver a intentarlo más veces de las deseadas.

Pero la cúspide del ridículo era el modo de baile, un *Dance Central* "lite" en el que hasta el Emperador bailaba al son de canciones conocidas, pero con letras adaptadas a Star Wars (como "I'm Solo", de Jason Derulo, versión de "Riding Solo"). Un bochorno imposible de olvidar... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Más allá de sus problemas de detección, sus carreras de vainas o sus duelos, lo recordamos por el juego de baile. Era lo más "jugable", pero, al mismo tiempo, lo más ridículo del conjunto. Ver a todos los míticos personajes, desde el Emperador a Boba Fett, moverse al ritmo de versiones "cover" de algunos éxitos es algo que no se olvida fácilmente.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 26 de enero

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**
Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Borja Abadíe, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Ángel Lloret, Javier Gómez.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



HOBBY CONSOLAS

CALENDARIO 2018








HOBBY CONSOLAS

DRAGONBALL FighterZ



ENERO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				



MARZO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29



MAYO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II®



ENERO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	3	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

HOBBY CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS



JULIO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

CRACKDOWN 3

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

XBOX ONE Windows 10

HOBBY CONSOLAS

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas nº 318



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Y de regalo Headset Raiden de INDECA

TODO POR SOLO ~~91,95€~~ **39€**

Características:

- Compatible con PS4
- Conexión minijack 3.5 mm
- Auriculares de 50 mm
- Almohadillas de piel con efecto memoria
- Diseño ergonómico
- Micrófono extraíble y flexible
- Inclue bolsa de naylon para proteger y transportar los auriculares
- PVP recomendado: 49,95€





Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.